

OK PC

600 ptas.

revista de videojuegos de PC Año II • Nº 8

Incluye
disco de
3 1/2"

NUESTRA DEMO
DEL MES
WEEN,
UN MUNDO
DE MAGIA Y
FANTASIA

INCA

LAS CUATRO JOYAS DEL TUMI

SUPER POSTER
LEMMINGS 2
(THE TRIBES)



Te contamos las
soluciones de:
**INDIANA JONES
AND THE FATE OF
ATLANTIS**

MEGATRAVELLER 2

**RECUERDOS
DEL FUTURO
BAT II**



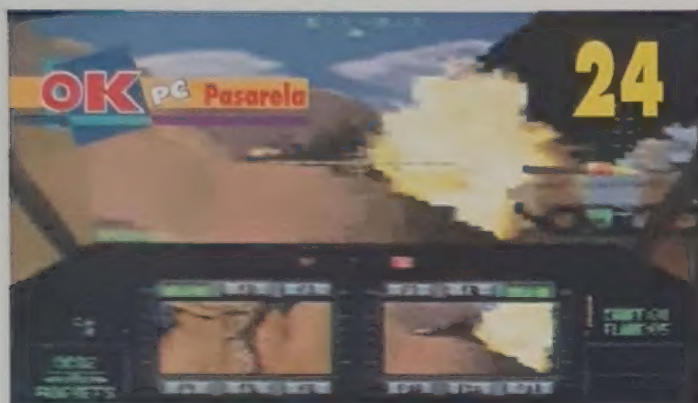
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.

**CONCURSO
PROEIN S.A.-OK PC
"JUEGA CON HUGO"
LISTA DE GANADORES**

OK PC

Fe de Erratas

Debido a un error, en el número anterior de nuestra revista aparecieron publicados los juegos "Lure of the Temptress" y "Cool World" con un nombre de distribuidora incorrecto. Pidiendo disculpas por la mencionada circunstancia, ponemos en conocimiento de nuestros lectores que quién realiza la distribución de los citados productos es la compañía **Erbe** y no la que en principio figuraba.

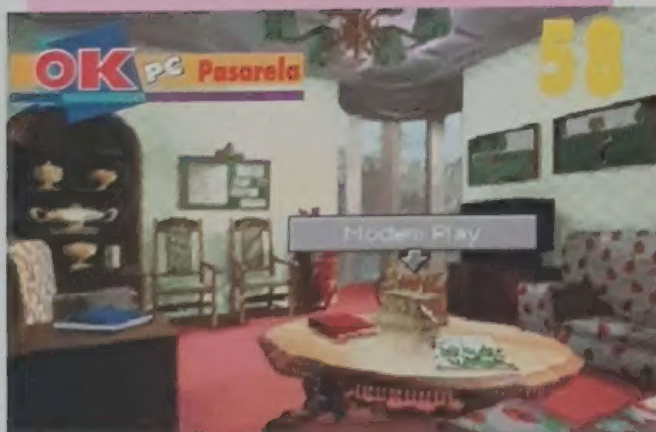


COMANCHE

Un arcade peligrosamente definitivo
Un auténtico combate aéreo con la mejor de las armas.

DRAGON'S LAIR III

La princesa y el caballero
Una continua acción busca el máximo de tus reflejos y habilidad.



DAVID LEDBETTER'S GOLF

Demuestra tus dotes de "golfista"
Uno de los deportes más elitistas de la historia está a punto de perder todos sus secretos.



INCA

Buscando las cuatro joyas del Tumi.
Visualizando y escuchando un juego que hará época.



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

La penúltima aventura de "Indy"
Encuentra tú solito el mundo perdido de la Atlántida y todos sus enigmas.

Y también:

OK News 4

OK Preview:

Les Manley in Lost in L.A.	6
Amazon	10

OK Pasarela:

Inca	14
B-17 Flying Fortress	20
Comanche	24
Armour Geddon	28
Waxworks	32
Dragon's Lair III	36
Bat II	40
Car & Driver	44
Perfect General	54
David Leadbetter's Golf	58
A-Train	62
Nicky Boom	66

OK Tricks & Tracks:

Indiana Jones & the Fate of Atlantis	70
Megatraveller 2	80

OK Connection:

3D Construction Kit v.2.0	92
---------------------------	----

OK Ocio 96

Ok Hits 98

Nuestros anunciantes:

Proein	9, 35 y 52
Dro Soft	13 y 47
Erbe	19 y 100
OK Consolas	65
Informática Master	87
Grand Slam Tennis	99

OK PC LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC

Marzo es siempre un mes complicado. Los lanzamientos en este mes han alcanzado tal cantidad, calidad y número, que creemos conveniente continuar con el reportaje del CES de las Vegas en el próximo número, allá por el mes de Abril. Vosotros, nuestros afortunados lectores, las gozaréis con el contenido de nuestro número. De entrada, dos magníficas previews de dos juegos que causarán estragos en el género de las aventuras gráficas, "Lost in L.A." y "Amazon". Paseando por la sección de pasarela, los enigmas estarán en "Inca", un juego difícil de olvidar por su calidad técnica. La simulación alcanza su cenit con la aparición de juegos reveladoramente fantásticos, "Comanche", "B-17 Flying Fortress" y "Armour Geddon". Ahí no se nos acaba la cuerda, además tenemos "Waxworks" un terrorífico y divertido rol, "Dragon's Lair III", acción continuada, "Bat II" un regreso al futuro en clave de variedad. A la máxima velocidad iremos con "Car & Driver" un simulador de conducción realmente genial. "Perfect General" te convertirá en un engalanado militar, "David Leadbetter's" te enseñará lo que sabe de golf. Con "A-Train" nos transformaremos en saludables empresarios, siguiendo con un explosivo personaje en "Nicky Boom". Para soluciones, las que te damos y que te llevan en volandas al final de "Indiana Jones & the Fate of Atlantis" y "Megatraveller 2". Más sorpresas están esperándote en nuestras secciones de News, Pack Games, Connection y Ocio. Pero lo mejor de todo es nuestro regalo-poster de los Lemmings 2, la lista de los esperados ganadores del concurso de Hugo y que nos volveremos a encontrar allá por el mes de Abril.

WEEN (La Profecía)

Un lugar de magia y fantasía

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
 PC 286 ó superior, 640k de RAM libres.
 Disco Duro.
 Unidad de disco: 3 1/2".
 T. Gráfica: VGA.
 T. Sonido: Adlib, Sound Blaster, Roland.
Instrucciones de carga: Introducir el disco en A: y teclear desde A:, **INSTALL**. Para jugar, basta con entrar en el directorio de la unidad C:, **DEMOWEEN**, digitando: **CD DEMOWEEN** y pulsa **ENTER/RETURN**. Después escribe: **GO** y pulsa **ENTER**.



LINEA DIRECTA

Si deseas hacer alguna consulta sobre los disquetes de demostración que lleva nuestra revista, puedes telefonar de lunes a viernes de 17 a 19 horas.

Teléfono:
(91) 457 52 82

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno.
 Director Editorial: Miguel Julio Gorri Fernández.
 Director: Saül Braceras.
 Redactor Jefe: Félix José Física Vara.
 Redactor: José Luis Sanz.
 Colaboradores: José Emilio Barbero, J. Carlos Sanz, Angel Fco. Jiménez, Antonio Martínez Herranz, L.H. Servicios Informáticos, J. «Langfingers», José Villalba Medina, Luis Villar, Lucas «Typewriter», Borja Medrano, Jesús Hervás.
 Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.), David Tené (Francia), Paul Rigby (Gran Bretaña).
 Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
 Fotografía: Eduardo Urech.

Jefe de publicidad: Esther Lobo Córdoba.
 Asesores de Marketing: R.M.G. y Asociados.
 Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid. Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
 Editorial Nueva Prensa, S.A.
 Redacción y administración: Pza. del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid. Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
 Suscripciones: Carmen Morin. Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
 Fotomecánica: Preicor, Paseo de Perales, Nº 28, Madrid.
 Duplicación de disquetes: I + D VIDEOMATICA C/ Mirlo, Nº 1, Local 28029 Madrid.
 Depósito legal 24602-92 Printed in Spain III 93.

Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona. Teléf.: (93) 680 03 60.
 Distribución en América: Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP. Distribución en Chile: Alfa Ltda. Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.
 Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.
 OK PC no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas en los artículos firmados. Prohibido todo tipo de reproducción por cualquier medio o soporte del contenido total o parcial de esta publicación sin permiso expreso del editor.

¡A JUGAAAAAR!

Durante el mes de septiembre del pasado año, llegaron a buen puerto las conversaciones mantenidas entre VIDEOMEDIA, S.A. (Productora de "El precio Justo") y TOPO SOFTWARE, conocida productora de videojuegos, para la creación continuada de una serie de videojuegos relacionados con la mecánica del mencionado programa de televisión.

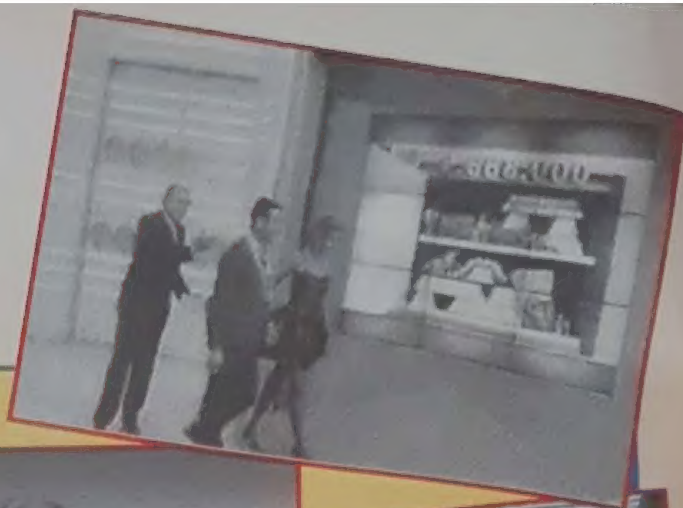
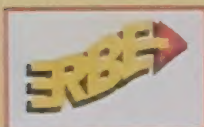
El asunto es que ya llegó su hora de emisión y Paquito, que así es como se denomina al personaje, pululará por varios mundos, realizando acciones que lleven al concursante a embolsarse o no una buena cantidad de premios.

Los juegos propuestos son varios, de momento, pero a buen seguro, habrá más. Por ejemplo, en Egipto, Paquito ayudará al concursante a desvelar los secretos de las pirámides.

En otro ambiente, disfrazado de caco, deberá descubrir la combinación de la caja fuerte de la mansión y conseguir lo que haya en su interior; finalmente, en el tercero, desarrollado en la prehistoria, nuestro amigo, repartirá cachiporrazos a diestro y siniestro.

En preparación hay otros, que pondrán a Paquito en el salvaje Oeste o donde sus inventores quieran. Todos los juegos han sido realizados con una impresionante calidad gráfica y técnica, utilizándose para su realización una mezcla de infografía y dibujos animados.

Aplausos para Topo Soft, por tan excelente trabajo que a buen seguro le empujará al "candelero" del sector, aunque ellos, con productos como «Gremlins 2», «Butragueño», «Perico Delgado», «Colección Juegos 92» o el más reciente «Luigi & Spaguetti», tengan por méritos propios, un puesto fijo.



SNOOPY PARA TODOS

Pronto, pero que muy pronto, tendremos a nuestro "perruno" y divertido amigo dentro de nuestro ordenador. Accolade, se ha lanzado al ruedo de los juegos educativos, como ya hicieran otras prestigiosas compañías. El personaje protagonista será Snoopy y toda la pandilla, desde Charlie Brown (Carlos para los amigos) hasta el pequeño e impaciente Woodstock. Su nombre es Snoopy's Games Club y estamos seguras de que seréis muchos los que os apuntaréis a este fascinante grupo.

Los juegos van dirigidos en principio a los más pequeños, pero eso no quitará opción de que los mayores podamos tener un rato divertido. Básicamente el objetivo que se pretende es que el intelecto más despierto, preste toda su capacidad de atención y memoria a las diferentes partes del juego. Reconocer letras y números, buscar la pareja exacta en un panel donde aparecen diferentes caracteres o encontrar la pieza justa que culmine una gran variedad de puzzles son en principio los pioneros de esta saga educativa.

Los peques estáis de enhorabuena porque papá no podrá negarse a dejaros un ratito el ordenador.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™



AMERICAN FOOTBALL

Dinamix, puestísima siempre en los temas deportivos, lanza al mercado mundial, su «Football Front Page Sports» con la única y exclusiva pretensión de que se convierta en el "number one" de un deporte bastante versionado en cuanto a videojuegos se refiere.

Por sus cantidades industriales en cuanto a posibilidades, modos y opciones de juego, nosotros apostamos claramente a que pronto hará su aparición por nuestro mercado, desbordando las previsiones del fabricante. Otros ejemplos anteriores, nos dan la base para tales afirmaciones.

Con este original simulador de fútbol americano, podremos pensar, grobar, ensayar y diseñar todo tipo de jugadas defensivas y ofensivas que queramos utilizar después en cualquier partido. Las posibilidades son por tanto, casi infinitas. Además, tenemos a nuestra disposición varios modos de juego, distintas ligas a disputar, todas las

estadísticas del mundo y parte del universo. Digitalizaciones de imagen y sonido a todo pasto, dan al producto la categoría que, indiscutiblemente, se merece.

¿Qué más se le puede pedir? Que no marquen los contrarios ningún "touchdown".



EL TREN DE PROEIN

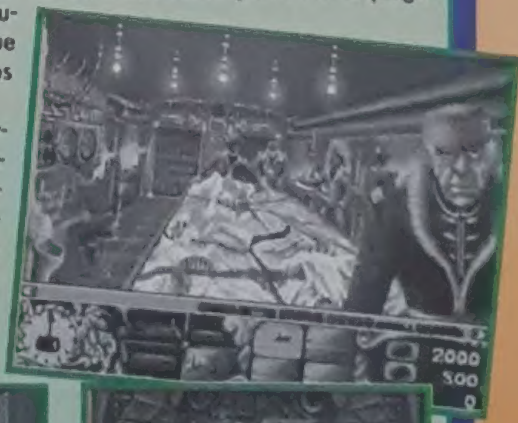
Venidero y próximo está el lanzamiento a las canchas "computerizadas" de nuestros ordenadores de un nuevo producto de la afamada distribuidora española, Proein S.A.

El mencionado producto lleva por título «Transartica» y será a buen seguro una bomba de relojería para todos aquellos que tengan por cerebro una estación de Ibertren, sin que esto sirva de menosprecio.

Pues sí, de trenecitos va la cosa y a fe nuestra, parece la mar de entretenido, dirigir el viaje de nuestro convoy por aquellas vías transiberianas de dios, en busca de víveres, soldados, mercancía, etc... Todo buen ferroviario, deberá prestarse al juego

de manejar con todas sus consecuencias un auténtico y prestigioso ferrocarril, intentando que éste llegue a su destino sin sufrir demasiados percances.

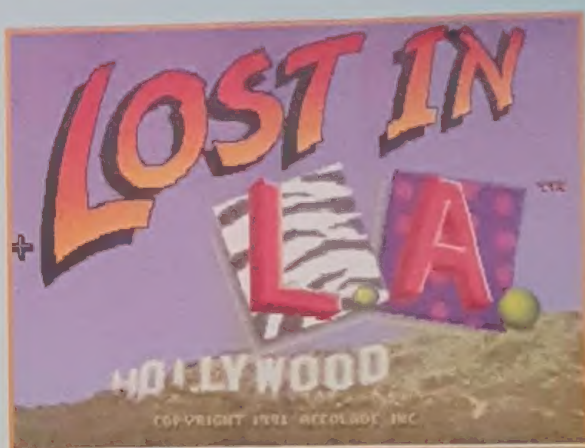
Está claro que la distribuidora, no quiere perder el tren de los acontecimientos, por ello, nosotros y vosotros deberemos congratularnos.



- OK Pasarela:
- LES MANLEY in: LOST IN L.A.
- Compañía: ACCOLADE.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA, MCGA.
- Tarjeta de sonido: ADUB, ROLAND, SOUND BLASTER, TANDY, THUNDER BOARD.



Quién iba a decirle a Les Manley, residente habitual de la ciudad de Nueva York que un buen día y gracias a la llamada telefónica de un famoso y preocupado amigo se iba a encontrar por las calles, plazas, playas y demás de la ciudad de los Angeles, en busca de desaparecidas estrellas.



PERDERSE EN

La colina de las estrellas, Hollywood, se hallaba preocupada de las continuas desapariciones de famosos. Por todo ello, la ciudad del ocio sano y de la diversión, estaba cerrada a cal y canto, por temor a nuevas desapariciones.

Menos mal que había llegado Les Manley... quizá ahora todo podía solucionarse.

UNA NUEVA REALIDAD

Habrà tiempo más que suficiente en nuestra sección de pasarela para analizar con más detalle el entramado de este destelleante producto. «Lost in L.A.», propone unas formas de juego que a muchos no les pasarán desapercibidas, ni mucho menos.

La historia se desarrolla en la ciudad de Los Angeles, co-



mo habréis supuesto todos aquellos hábiles e impávidos lectores del cuadro técnico. De un tiempo a esta parte han sucedido una cadena de "voluntarios" secuestrados de estrellas del cinemascopo. Mientras el "pequeño" y famoso Helmut, amigo personal de Les, le ponía en antecedentes e invitaba a pasar el fin de semana en su no tan pequeña

mansión, ocurrió el último, la desaparición inexplicable de la esposa de éste.

Ahora todo parecía tomar otro cariz. Un desorientado Les

Manley, se encontraba en las calles de los Angeles sin saber qué dirección tomar o qué lugar elegir para comenzar a desenredar tan enrevesado rompecabezas. Así comienza una historia que levantará callos en las manos de todos aquellos seguidores de este tipo de aventuras que ponen en evidencia nuestro nivel de intelecto.

Una nueva dimensión de la realidad queda abierta como una puerta por la que solamente los más osados se atreverán a entrar. Una nueva realidad.

OBJETIVOS Y ADJETIVOS

Comentar que lo que se nos viene encima es una intrigante aventura que podría

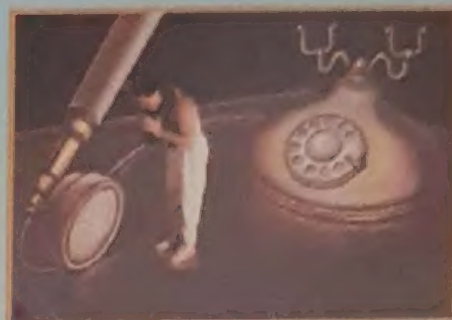


muy bien tener continuidad con una saga del tipo de Larry de Sierra, sería valorarla sin medida justa. «Lost in L.A.», pretende, sin alardes, incorporar imágenes reales a la acción del juego, consiguiendo con ello mantener despierta la atención del espectador y

con ello, asegurarse el éxito del producto.

Asimismo, cualquier adjetivo que quisieramos utilizar para definir con claridad la capacidad del juego, podrían quedarse demasiado cortos o sonar de manera rimbombante en exceso.

Siguiendo el patrón clásico de los iconos, en la parte inferior, y demás signos gráficos para ponernos en antecedentes de lo que podemos o no hacer, el juego nos llevará de un sitio a otro sin demasiadas



HOLLYWOOD





Inicialmente, Les se encontrará con la continua negativa de la gente a sus preguntas, sobre todo el portero de la Paramount Pictures, algo borde.



complicaciones y sin "esclavizarnos" en exceso a una serie continuada de preguntas y respuestas.

El camino a seguir, la dirección correcta por la que comenzar, será una duda que nos asaltará del mismo modo que otro tipo de productos ya lo hicieran con anterioridad. A pesar de ello, el juego estará a la altura intelectual de cada uno sin que sea necesario haber cursado estudios superiores o complejos masters de postgraduado para ir accediendo a cada una de las pistas requeridas para proseguir las investigaciones.

En nuestro recorrido por la pantalla, podremos hacer uso del ratón como fórmula más rápida y cómoda de desplazamiento. También es posible combinar la acción del citado dispositivo con la del teclado o utilizar éste último como guía de nuestras acciones. Mi recomendación : el ratón.

CON PERMISO DE LA AUTORIDAD COMPETENTE

Con el debido permiso de la autoridad competente, he de decir que algunas de las escenas que aparecen en el mencionado juego podrían herir la sensibilidad de los tiernos infantes así como los corazones maltrechos de los pertenecientes a edades superiores a la "tercera". No por ello vamos a retirar a los señores de Accolade ninguno de los méritos que por derecho se han ganado con la construcción de este prototipo de realidad y buen hacer. Seguro que gracias al sonido, por otra parte aceptado por la mayoría de las tarjetas, más de uno va a creer que en cualquier momento, Les, lanzará sus manos fuera del monitor y nos agarrará por el cuello introduciéndose de lleno en las calles y bulevares de la afamada ciudad, cuna

del cuerpo sano y el "bodybuilding".

Nos espera acción, chicas guapas, porteros bordes, mánagers de tres al cuarto y algún que otro ejecutivo del sol naciente que nos traerá por la calle de la amargura, pero lo pasaremos en grande una vez que consigamos localizar el truquillo de cada situación y nos pongamos en marcha sobre la senda correcta.

La apuesta es grande, el objetivo es serio, la labor que le queda a la distribuidora en España, Erbe, es de armas tomar para elaborar una traducción concreta y precisa de unos diálogos que están recubiertos de gracia y frescura.

No hay duda de que el producto, una vez en la calle, llevará toda la serie de sellos de calidad que merece. Si estáis dispuestos vosotros también a perderos unos días por esta complicada ciudad en busca de un secuestrador "fantasma", la recomendación es clara: ¡convertíos al Les Manleismo!

Félix J. Físico Vara

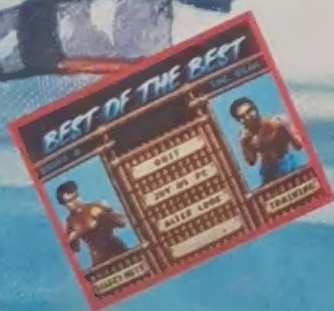


BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP

Karate



Una fantástica simulación que te introducirá en el mundo del Karate al más alto nivel. Práctica, elección de combates, 16 boxeadores de diferentes nacionalidades y estilos, sin olvidar 'KUMATE', la famosa lucha callejera, exclusivamente para los mejores.
Animaciones impresionantes, con increíble realismo!



Distribuidor en España: PRO-IN
Taller, 101 CA 20, 08001 Barcelona
Fax: 93 21 21 21

OK PC Preview

- OK Pasarela: AMAZON (GUARDIANS OF EDEN)
- Compañía: ACCESS SOFTWARE.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER, PRO-SPECTUM.

Una nueva historia está a punto de entrar al mercado. Una nueva fórmula para explotar nuevas buenas artes de este mundo del videojuego que aún quedan por explorar. Mezcla de aventura gráfica, película interactiva y rompecabezas, «Amazon» propone un continuo menú de sobresaltos e intrigas.

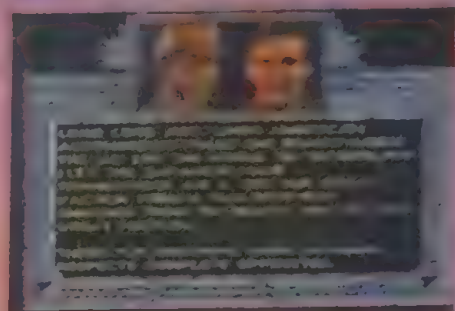
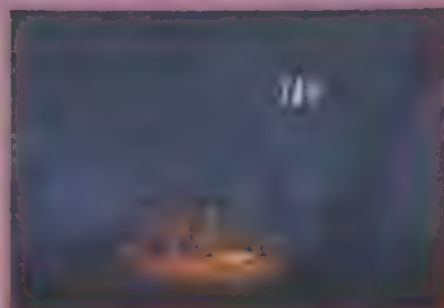
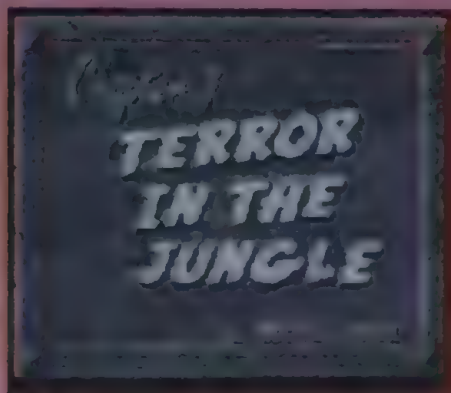


Los diseñadores del juego, han pretendido introducirnos en una aventura que se desenvuelve por los años 50, aproximadamente. Para no cansarnos mucho, suponemos, separan toda la acción en distintos capítulos que se unen entre sí. De este modo, deberemos de ir solucionando una tras otra, todas las partes de las que se compone el juego. Vamos, que se le puede "tochar" de "culebrón computerizado" aunque con algunas connotaciones que realzan sus valores.

GRAFICOS Y SONIDO

Los valores antes mencionados, se entremezclan con la puesta en escena de imágenes digitalizadas que se mueven, advirtiéndonos de algún mensaje y voces digitalizadas también, que se escuchan con cierta claridad manteniendo únicamente conectado el altavoz del PC. Estos datos nos serán de gran ayuda durante las partes en que la captura "al vuelo" de pistas sea la labor primordial.

PARA TODOS



La aventura comienza con un relato de presentación que acontece en una expedición al Amazonas. El sangriento suceso, por otra parte, nos deja unas gotas de nerviosismo ante lo que parece que se nos avecina. Nada más lejos de la realidad. Jason es el protagonista de la historia. Su hermano es el que ha sufrido los eventos de la jungla que os relatábamos.

Y con Jason tendremos que desenvolvernos paso a paso, sin esperar, desgraciadamente, ninguna ayuda que no tenga que ver con nuestra propia sagacidad. Aparcamos nuestro coche en el aparcamiento del laboratorio y nos dirigimos hacia el edificio donde habitualmente trabajamos. Nuestro hermano también ocupa un despacho en el mismo lugar al que probablemente deberemos acudir en busca de pistas. Nada más entrar, una agradable secretaria, nos pondrá al corriente de las últimas novedades y sin perder un minuto, entraremos en nuestro reducido laboratorio con claro afán de en-

contrar elementos que nos ayuden a continuar con nuestro trabajo. Ardua tarea, sin duda.

CAJAS DE ACCIÓN Y DIALOGOS

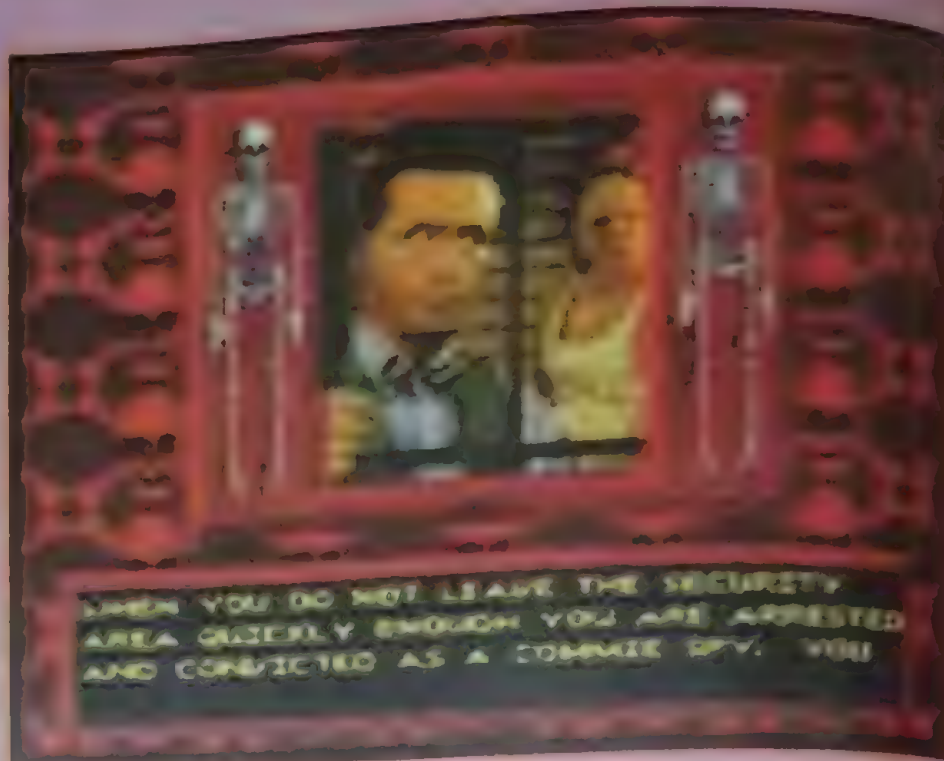
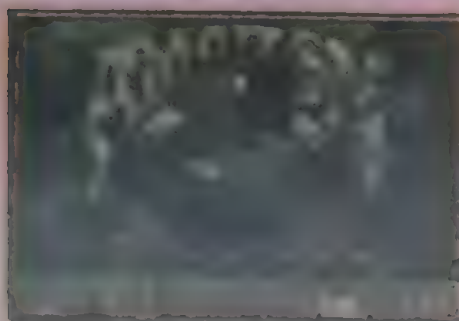
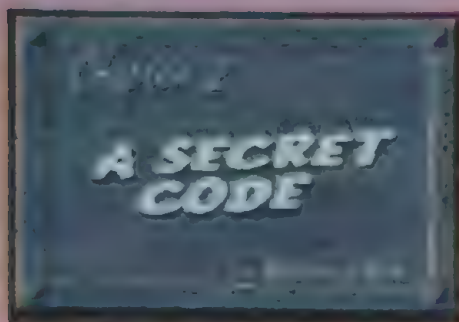
La estructura del juego es una pequeña mezcla de lo ya visto en otro tipo de juegos como «The Lost files of Sherlock Holmes» o «Indiana Jones and the Fate of Atlantis», quiere decir que deberemos mantener un guión conversacional de preguntas y respuestas que nos aclare o desvie, en dependencia de la elegida.

El método parece adecuado, porque el número de posibilidades a elegir nunca rebasará nuestra suerte o buen sentido al seleccionar la que creamos conveniente. Por otro lado, en la línea inferior de la



pantalla, aparecen también, las ya famosas "cajas de acción", de las que tan buen uso se hace en las aventuras que llevan el sello de la compañía Sierra. Con ellas, podremos realizar todo tipo de acciones que se consideren necesarias para avanzar en el juego. Ver, mover, abrir, coger, inven-

LOS PUBLICOS



En la parte superior de la pantalla se muestra el nombre del jugador y el nivel de dificultad. En la parte inferior se muestra el tiempo que ha pasado desde el inicio del juego. El juego se divide en tres partes: una de introducción, una de desarrollo y una de conclusión. En la primera parte se introduce al jugador al mundo del juego y se le presenta a los personajes principales. En la segunda parte se desarrolla la trama del juego y se van introduciendo nuevos personajes y situaciones. En la tercera parte se concluye la trama del juego y se muestra el resultado final.

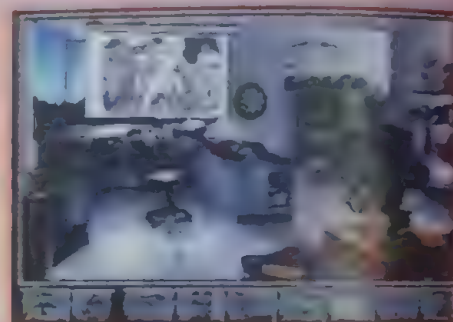
vario, escalar, hablar, etc... Todo un rosario de posibilidades para avanzar un poquito más en nuestras investigaciones. Trabajar, con el permiso de Jason, será complicado en algunas fases del juego, porque, el mencionado personaje, se mueve con una torpeza que parece "fabricada" a conciencia y que al final, lamentablemente, os contagiará.

Aún así, todos aquellos a quienes les guste el ir de un lado para otro, coger este o aquel objeto, colocar tal pieza donde encaje y corresponda, tendrán en «Amazon» una buena prueba de fuego para demostrar si todas sus dotes detectivescas alcanzan el grado "cum laude" que me temo se solicita.

PARTES IGUALES

Si es agradable e innovador el poder ir viendo como los capítulos caen uno detrás de otro como prueba de que nuestro éxito se completa poco a poco, no será muy divertido ver como la dificultad crece a medida que sobrepasamos el ecuador de la aventura y nos ponemos a manejar datos algo más que científicos.

Sin lugar a dudas y para tratar de ser ecuánime con el producto, deberemos premiar con aplausos la calidad, cuidado y cariño que se observa han puesto en cada uno de los detalles gráficos y de efectos que aparecen durante el transcurso de la aventura. De ese mismo empeño, nace una historia bien hilada de carácter aventurero, tipo "La joya del Nilo" (sucédaneos



de los hechos que acontecieron un día al mítico "Indy"), al que se van incorporando topo tipo de personajes, objetos y situaciones que buscan el fin de todo juego, el entretenimiento descarado.

A partes iguales, habrá que valorar el trabajo que se realiza para la versión castellana, si es que la hay, en cuanto a la traducción que se haga. No será nada fácil, tampoco ha de ser imposible, pero yo, desde mi humilde silla, me quitaré el sombrero cuando el producto esté plenamente retocado para nuestro mercado y se aupe dignamente en el

ránking de los poderosos. A fin de cuentas, «Amazon» se merece

un diez en presentación y calidad, pero a veces, ante cosas que rayan en la perfección, sería de ley poder conceder algún que otro once... en pasarela nos veremos.

F.J. "Comet Tronner"

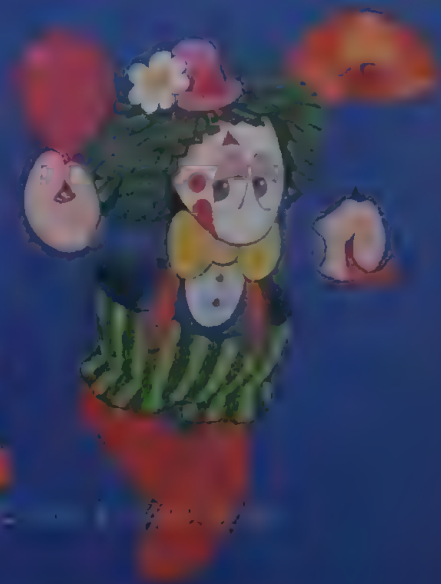
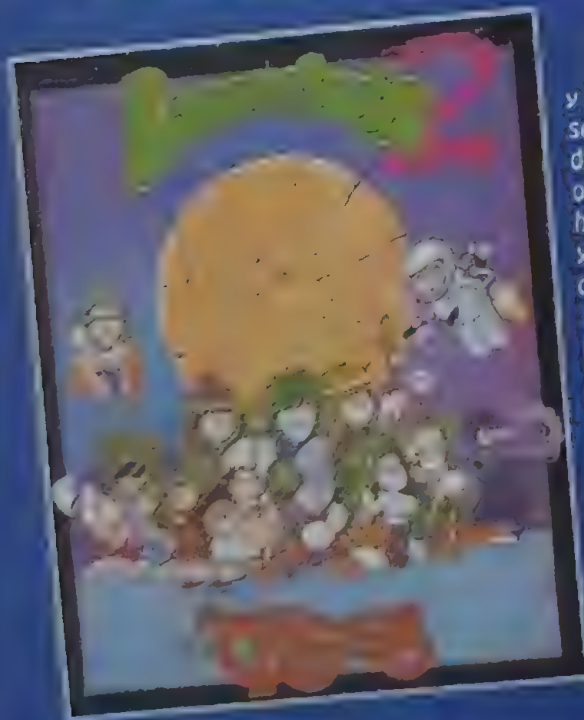


Las doce tribus de Lemmings y el TALISMÁN de ORO

Plataformas

Tras sobrevivir a los peligros de Lemmings™ y ¡Oh, no! More Lemmings™, esos encantadores seres de pelo verde han llenado todas las esquinas de Lemmingland y han evolucionado hasta organizarse en doce tribus distintas. Además de sus habilidades básicas de caminar, cavar, escalar y construir, cada tribu Lemming ha desarrollado comportamientos únicos que son especialmente adecuados para superar los peligros que encuentran en su Lemmingland. Pero hay un enorme peligro que amenaza a todos y, lo has adivinado, **TU TENDRAS QUE SALVARLOS DE NUEVO, tribu a tribu,** llevándolos a todos juntos en un exodo final.

Disponible PC, Amiga y Atari.



Psychonix 1993. Todos los derechos reservados.

DROSOFT

OK PC Pasarela



- OK Pasarela INCA
- Computadora COKTEL VISION
- Distribuidor SYSTEM 4
- Tarjeta Gráfica VGA
- Tarjeta de sonido AD LIB. SOUND BLASTER THUNDERBOARD

EL ELEGIDO JOYAS DEL TU



Desde su creación, pasando por las más modernas y sofisticadas, se ha ido formando una tradición de arte y artesanía que ha dado lugar a una gran variedad de joyas. En la actualidad, la joyería se ha convertido en una industria muy importante y competitiva. La joyería es un arte que requiere de mucha habilidad y creatividad. La joyería es un arte que requiere de mucha habilidad y creatividad. La joyería es un arte que requiere de mucha habilidad y creatividad.



de la impresión que a partir de ahora el nombre de la compañía Cabal Vision va a sonar con fuerza. A los prunhos me remito ahí están productos como «Gablins?», «Ween» y ahora este espectacular «Inca» para demostrar que la calidad prima sobre la mayoría de las cosas. Los dos primeros fueron comentados en el número anterior de nuestra revista. Hoy le toca el turno a «Inca» un juego para disfrutar durante largas horas.

LA FANTASÍA NO CUMPLE

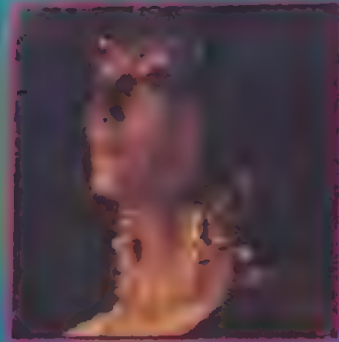
La noche del domingo 21 de Junio del 2000, en la playa de los molles del Lago Titicaca, se celebró la apertura mas



LAS CUATRO JUYAS DEL TUMI

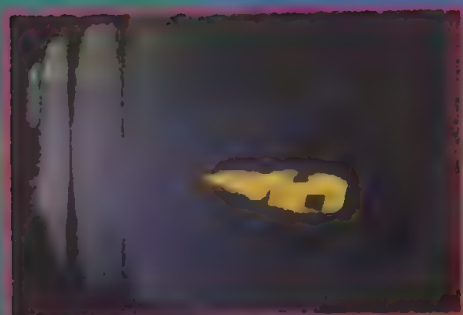
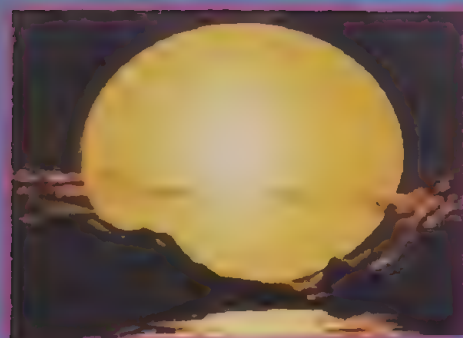
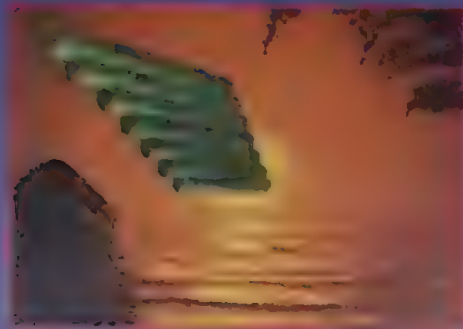
floreciente de la historia creado por el gran Kon Tiki Viracocha, Huayna Capac decidió esconder las cuatro joyas del Tumi de tal modo que ningún mortal pudiera nunca hallarlas excepto, por supuesto el "elegido", que llegaría en un disco iridescente.

La búsqueda del Dorado fue motivo de miles de expediciones que surcaron el continente americano de parte a parte. ¿Quién no ha oído alguna vez hablar sobre las riquezas que contenía? Bien, pues en el caso que nos ocupa, el Dorado, es el personaje principal de esta aventura de fines futuristas. La verdadera riqueza la obtendrá



aquel que consiga encontrar las cuatro joyas, ya sea mortal o inmortal, humano o espectral. Fundamentalmente lo que el juego pretende es que entremos de lleno en nuestro papel de "elegidos" con todas las consecuencias. La profecía se ha cumplido y ahora hay que comenzar a pensar en que debemos demostrar que realmente somos quien se esperó durante tanto tiempo.





INCA

Uno de los aspectos que más llaman la atención en el juego es, sin duda, alguna, la alta calidad gráfica de lo presentado y como no, las digitalizaciones de video. Cada imagen, objeto, lugar o nave, están representados con una nitidez digna de elogio. Cada día que pasa, no dejamos de maravillarnos ante alguna maravilla técnica o gráfica de las que se van incorporando a los juegos. Es asombroso como una simple pantalla de naves o guerrillas que están a modo de imágenes reales filmadas con una cámara real.

El juego se divide en 10 niveles de dificultad, cada uno con su propia historia y su propia mecánica. El jugador debe ir resolviendo los problemas que se le van presentando a medida que avanza. Cada nivel tiene una historia propia y una mecánica propia. El jugador debe ir resolviendo los problemas que se le van presentando a medida que avanza.

El juego es una aventura gráfica, sin duda, pero también es un juego de estrategia. El jugador debe ir resolviendo los problemas que se le van presentando a medida que avanza.

EL PRODUCTO

El producto, a diferencia de la mayoría de los que se pueden encontrar en el mercado actual, salvo raras excepciones, no sigue un patrón único sino que se comporta de una manera u otra a medida que se van alcanzando ciertas partes de la historia. Hay fases de puro arcade, puro rol y pura aventura gráfica. Quizá el motivo de realizar un producto de estas características haya sido el de abarcar un máximo de jugadores posibles, sean cuales sean sus primordiales gustos. Mencione aparte merece también el sonido. Una banda sonora inspirada en melodías "indias", totalmente originales y compuestas en exclusiva para este producto, que acompañan y complementan a la perfección cualquier situación en la que nos encontremos.



Vamos, que es toda una gozada. Por ahí he oído que la versión Cd-Rom del juego es todavía más espectacular.

Las partes del juego están claramente definidas y, el jugador, deberá de tener clara que, sin finalizar alguno de los pasos que debe dar, no podrá adentrarse en el siguiente nivel. Uno se pregunta si la dificultad es grande, y ya os debo responder que está en un tono exacto a lo que el juego es. Ni demasiado fácil ni excesivamente comprometido y complicado, las soluciones de cada enigma vienen a ser como un compendio del buen uso que hagamos de nuestros dotes detectivescos, nuestro sentido de la orientación, el conocimiento que tenemos de la civilización Inca y por supuesto, el sentido común de los jugadores. Los enigmas se pueden salir de muchas maneras y a veces a de cualquier manera.

Una vez llegamos al final de cada nivel, se nos presentará un juego que nos veremos obligados a resolver para lograr obtener la piedra del Tumi, correspondiente y poder seguir adelante en nuestra aventura. Nunca nos deberemos de asustar por el incesante fallo en nuestros propósitos, ya que contamos con un "password" que nos será de tanta ayuda como las palabras del último de los incas. Por contra, deberemos darnos cuenta de que se trata de un cálculo de probabilidades en algunos casos y en otros, algo o alguien nos habrá dado la solución anteriormente de manera velada. Habrá que entrar "a saco" en el problema teniendo en cuenta cada uno de los elementos con los que contamos, tanto en el inventario como en la propia pantalla de acción.

MECANICA DE ACCION

Aunque en un principio se pueda imaginar lo contrario, la mecánica de acción es sencilla. Esto es de agradecer por parte del jugador. Podemos manejar teclado, ratón o joystick, pero en nuestras pruebas, ha salido victorioso el ratón, seguida por

El juego ha sido realizado como si de una película se tratara, adquiriendo la denominación de película interactiva.

Todo el mundo conoce esta maravillosa civilización, que ha sido atrapada dentro de "Inca", por una tina francesa que yo nos tiene acostumbrados a productos de alta calidad.

sión para el sempiterno joystick y la tercera... no digo más.

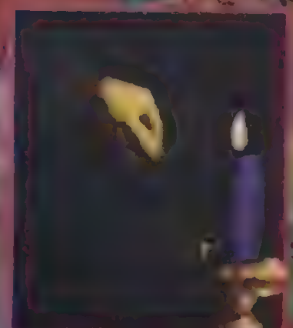
Con el ratón no deberíamos tener ningún tipo de problemas para atravesar las líneas enemigas en las batallas galácticas, cruzar los laberintos de las diferentes zonas o acabar con los enemigos de a pie. Su rapidez de movimiento se ajusta perfectamente a toda acción que pretendamos realizar como si lleváramos la pistola o el abridor en la propia mano. Bastará con señalar el objetivo con el icono y pulsar el botón derecho para deshacernos del resto de los peliados.

Por lo momento no he hablado del peor enemigo de todos. Su nombre es Aguirre, lo he bautizado así para no pensar que es simplemente un tipo a medio soldado, a medio científico, como nosotros. Aguirre es el enemigo que nos controla por dentro, el que nos hace jugar a su juego. Él es el que nos hace perder la noción de la realidad, el que nos hace darse cuenta de que los edificios y las cosas de sus mundos...

LA HISTORIA DE INCAN: EL MUNDO DE LOS ENIGMAS Y LOS SECRETOS

En algunas ocasiones en las que lo único que deberíamos hacer sería disparar contra el enemigo, pero en muchas otras partes de la historia, hay que descifrar ciertos enigmas que, como hemos dicho antes, no pasarán de ser un simple cálculo de probabilidades. No hay problema, nos daremos perfecto cuenta de como son cuando estemos delante de ellos.

Estas situaciones ya indican, por sí solas, que existe un inventario en donde iremos guardando todo aquello que se necesite. No penseis que al final de la aventura llevareis un saco cargado con multitud de objetos. Al contrario de otros juegos, en "Incan", el inventario será corto y servirá únicamente para la fase en la que nos encontramos. Más facilidades es imposible.





el funcionamiento de utilizarlos en el orden correcto, así nos quedamos atascados en una pantalla que otra.

Los indicadores sobre los que tenemos que tener la vista continuamente son pocos y sencillos de lectura. Nuestra visión es exacta a lo que tendríamos con unos binoculares. En la parte superior aparecen dos arcos. El exterior lleva la cuenta de energía que nos queda en la vida de la que disfrutamos actualmente. El arco interior lleva la cuenta de las vidas fatales que nos quedan. Por otro lado, en la parte inferior de la pantalla hay dos líneas que crecen cuando nos disparan y por contra disminuyen cuando nosotros disparamos. Si nos quedamos de que intentamos resolver una parte de la galaxia, en la parte superior existen dos bandas luminosas que pasan de verde a rojo según

aceleramos con el botón izquierdo del ratón. Como podéis ver y leer, el manejo de nuestro protagonista es sencillo, pero muy definido.

EL PERSONAJE

Su nombre le viene como anillo al dedo. Un ser de constitución humana recubierto de oro que es el enviado para reconstruir de las ruinas todo el antiguo imperio Inca. De lo que hicieron los españoles allí, ya cuentan bastante los libros de historia, por tanto, no haré ninguna referencia ni alegación sobre ese tema.

Sus características habéis de ponerlas vosotros cuando comencéis el juego, eso es inevitable. Lo mejor es que a mitad de aventura, estaréis tan metidos en el papel que ya no podéis dejar de ser el personaje que os ha tocado en suerte.

Sufriréis las tentaciones y el encarcelamiento por parte de Aguirre, los ataques de las naves que parten de la carabela de éste y los diferentes enigmas que se os presenten, pero seguiréis siendo el Dorado hasta mucho después de apagar el ordenador. Seguro.

Gracias a Coktel Vision entramos en una nueva era del videojuego. La creación de «Inca» supone un paso más para que nuestros ordenadores se conviertan en un templo real del ocio, la diversión y el expansionamiento de nuestro hobby. Algún día, todos los juegos se jugarán así.

Félix J. Ferrer Vico.



OK

Jugabilidad

Gráficos

Sonido

Originalidad

Movimientos

¡VUELA! ¡FILMA! ¡EDITA!

STUNT ISLAND



STUNT ISLAND introduce un nuevo estándar en simulaciones al combinar un simulador de vuelo de gran calidad con un extraordinario módulo de producción de películas estilo Hollywood. Juega STUNT ISLAND como una campaña donde deberás completar 32 desafiantes misiones de vuelo acrobático, ¡o deja libre tu imaginación creando tú mismo películas llenas de acción!

STUNT ISLAND fue desarrollado con la colaboración de famosos productores de Hollywood, coordinadores de especialistas, diseñadores de decorados y pilotos.



SERRANO, 240
28016 MADRID
Tel.: 458 16 58



¡ V U E L A !

Haz cosas que nunca has hecho con un simulador de vuelo; como aterrizar sobre trenes en movimiento, o recoger a un preso que huye de la Isla de Alcatraz. Elige cualquiera de los 45 aviones civiles o militares, equipados cuidadosamente y perfectamente reproducidos.

Participa en una competición de especialistas o crea y vuela en tus propias acrobacias.

¡ F I L M A !

Coloca hasta ocho cámaras para capturar toda la acción. Pon cámaras sobre coches que se mueven e incluso sobre aviones de observación.

STUNT ISLAND es un enorme mundo en 3D en el que puedes elegir entre los 34 decorados programados.

Además, también puedes construir tu propio decorado a partir de un inventario de más de 800 objetos, vehículos, edificios y animales. Pon en movimiento vehículos, activa explosiones, dispara misiles... tú controlas toda la acción.

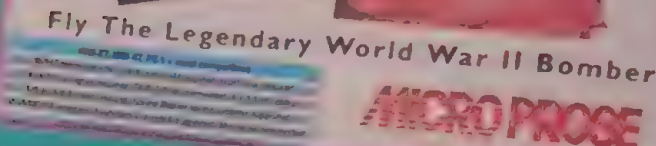
¡ E D I T A !

Con la grabación en la mano, pasa a la opción de edición donde cortarás y pegarás las mejores secuencias de tu película de acción. Añade música, sonidos, efectos visuales, créditos, incluso tu propia voz (se requiere una Sound Blaster o compatible).



© 1993 Disney Software

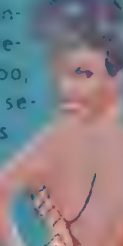
- Computo de INTERPROCESS
- Computo de ERF
- Computo de VGA MTA
- Computo de ADMS ADMS
- Computo de SOUND BLASTER



20

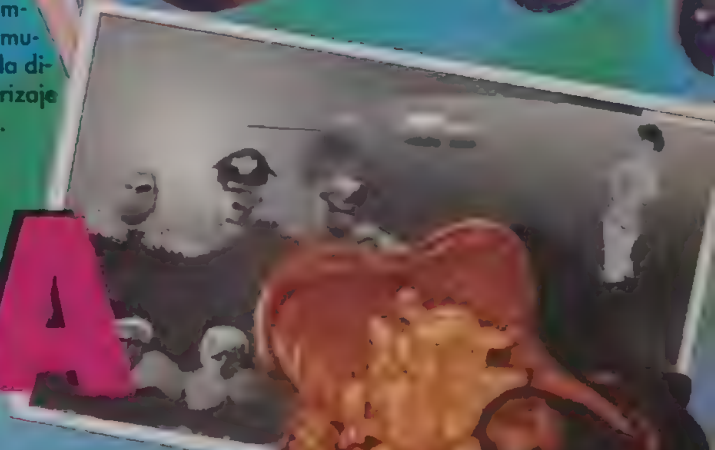
pasa
mos a
un menú de opciones
bastante completo en
el que podemos
ver una foto de
toda la tripula

ción, conociendo la ficha personal de cada componente. A continuación tenemos la explicación de la misión que nos corresponde en la cual podemos estar nosotros mismos o delegar una responsabilidad a los demás miembros del equipo. Es lo que se llama el rol que debe cumplir cada uno para poder llevar a cabo la misión principal y secundaria, por si tenemos algún problema con la principal siempre podremos realizar la secundaria y nunca



regresar a la base con las manos vacías.

También podremos elegir, en un menú que nos aparece antes de empezar a volar, los detalles gráficos, intervalos de tiempo, si queremos munición ilimitada, la dificultad del aterrizaje y/o la del juego.

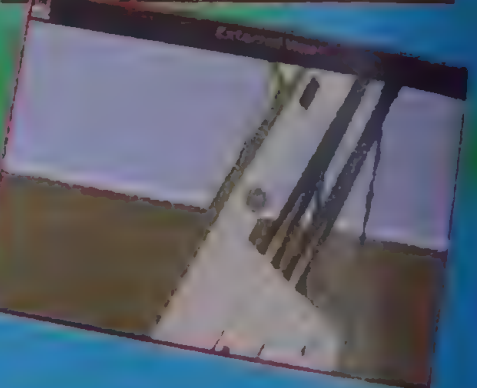
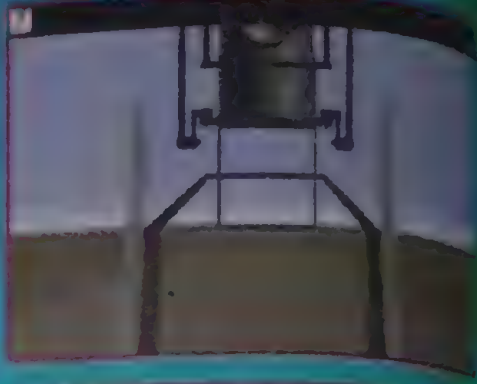


HISTORIA





"Flying Fortress" no es un simulador más, pues al jugar no te conviertes en un piloto sino en todo un comandante, controlando al personal de a bordo a tus órdenes y haciendo uso de una gran variedad de armas.



Tienes asignada una misión suicida que deberás cumplir con la ayuda de todos los componentes de tu tripulación

como con los legendarios B-17 por dentro y por afuera, en la complejidad de su construcción y su minuciosidad. Te sentirás como un verdadero comandante de avión, responsable de toda tu tripulación. Tendrás que tener la mente despejada para poder concentrarte en las misiones que te encomienden y llevarlas a cabo en el tiempo acordado para ello.

DENTRO DEL B-17

El desarrollo de la aventura es muy lento, pero tenemos la opción de salto de tiempo, de tal forma que podemos adelantar el tiempo de llegada al blanco o el de despegue, ya que si no el despegue duraría más de 5 minutos. Una vez en vuelo, si queremos pilotar el avión, tenemos las vistas desde la cabina del piloto muy limitadas sin opción de poder agrandar nuestro ángulo de visión. Pero en realidad poco nos importa el tema del pilotaje, ya que nos vamos a ocupar más de vigilar los lados y frontales del avión para poder defenderlo de posibles ataques. Las vistas desde los diferentes ametralladores es bastante buena ya que controlamos casi toda la pantalla.

En lo referente al lanzamiento de bombas, la dificultad es extrema con lo que deberás de tener mucha puntería. Los despegues y aterrizajes los debemos de realizar desde la cabina del piloto para ver la situación del avión.

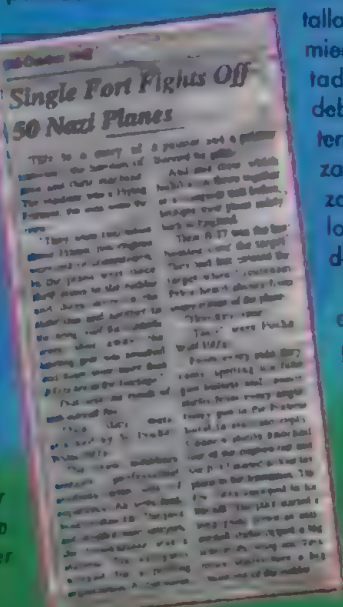
El cuadro de mandos no está nunca en ninguna pantalla, de tal forma que cuando lo necesites ver, tendrás que pulsar una tecla y perderás toda la visión de la posición que tuvieras anteriormente. Tienes también un mapa detallado

Las misiones

El juego consiste en completar con éxito 25 misiones históricas, lo cual no es nada fácil, ni siquiera para los más expertos en simuladores, por lo que una partida puede durar horas. Las misiones son de muy diferentes tipos, desde bombardear aeropuertos y zonas enemigas, ser escolta de otros aviones o barcos, o defender tu territorio.

En las misiones encomendadas nunca irás solo, siempre formarás parte de una escuadrilla e irás adoptando posiciones en la formación de los aviones, según sea la situación, con lo cual deberás de estar muy atento al movimiento de tus compañeros de aventura.

Los detalles de este simulador son realmente buenos, ya que tendremos oportunidad de ver



Deberás estar pendiente de lo que ocurra a tu alrededor, de lo contrario, no merece la pena que despegues

de simuladores es complejo, ya que son casi todas las teclas del teclado, combinadas con las de función y con las de control y alternativa, pero una vez puestos no vamos a usar muchas, además este juego permite perfectamente soportar ratón y joystick, con lo cual, facilita mucho su manejo. Este simulador cambia notoriamente con respecto a los que conocemos, ya que en este avión se controla a toda la tripulación. Tu equipo se compone de un artillero de morro, un piloto, un copiloto, un radio-controlador, un bombardero, dos artilleros a ambos lados del fuselaje y un artillero de cola. Podrás controlarlos independientemente y moverlos por todo el avión, ya que cuando estás manejando a un artillero puedes poner el manejo automático de todos los demás. Esta supone una gran variación respecto a los demás simuladores que te obligaban a estar siempre en la cabina manejando el avión.

INFORME FINAL

Este simulador destaca por su originalidad, ya que, a diferencia de los demás, no se trata simplemente manejar el avión, sino también a toda su tripulación.

Su realismo en las misiones es sorprendente y va a conseguir que aproveches a tope tus ratos delante de tu PC. Si posees tarjeta de sonido Adlib, Roland o Sound Blaster, estás de suerte porque sus efectos sonoros son una "virguería".

Aunque sus movimientos no tienen una gran rapidez están muy logrados, tiene unos buenos gráficos y vistas desde cualquier punto del avión. Las vistas que se muestran en 3D, te sorprenderán gratamente.

En definitiva, si eres un apasionado de los aviones, y un "vicioso" de los simuladores de vuelo, no puede faltar esta entrega en tu colección.

BORJA DE MEDRANO.

da de la misión encomendada, pero en caso de que te fuera imposible realizarla, en este mapa aparece también una segunda misión que no es tan importante como la primera, pero también sirve.

Una vez en vuelo, te será muy útil la ayuda del copiloto, ya que con mensajes que aparecerán en un recuadro en la parte inferior de la pantalla, te pondrá al corriente de lo que pase en el avión. En el momento de entrar en combate, la ayuda del radio-operador será insustituible, ya que te informará de las posiciones de los aviones enemigos y te dirá también quién de la tripulación es el que lo tiene a tiro. De esta forma tu, con las teclas de función te, situaras donde el enemigo y a base de puntería, rapidez y reflejos le derribarás. El problema viene cuando te atacan por mas de un sitio, o lo que es peor, cuando matan a tu radio-operador, o alguno de la tripulación, con lo que te recomiendo que no te despiestes de la cabina.

Su manejo, como el de la mayoría

OK

Jugabilidad

Gráficos

Sonido

Originalidad

Movimientos

90

95

85

1317

- OK Pasarela
- COMANCHE, MAXIMUM OVERKILL
- Compañía NOVA LOGIC
- Distribuidor ERBE
- Tarjeta Gráfica VGA
- Tarjeta de sonido AD LIB SOUND BLASTER

COMBATES VIRTUALES



EL FUTURO ESTA AQUI

Efectivamente, cuando a uno le cae encima una "cosa" como este "Comanche: Maximum Overkill" lo mínimo que puede hacer es sorprenderse, congratularse y jugar con él, placentemente, hasta la extenuación ya que lo que parece, en un principio, una compleja simulación se

convierte, no sé si afortunada o desgraciadamente, y con el tiempo, en un juego de niños.

Para empezar, el juego no nos ofrece la posibilidad de elegir otro modelo de helicóptero que no sea este RAH-66 Comanche. Después, una vez avisados, entraremos en el programa donde tendremos

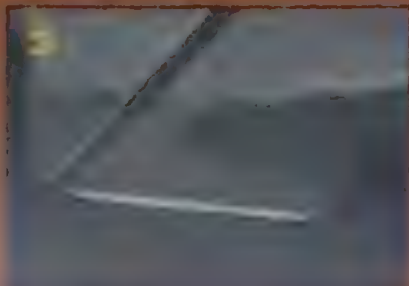
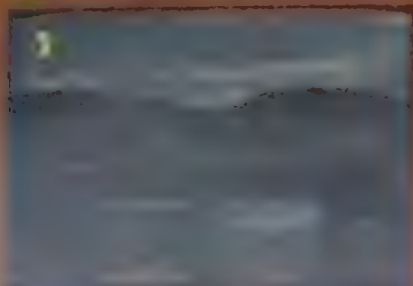
una interfaz de usuario muy sencilla y fácil de entender. El juego de la simulación de combate de helicópteros es muy interesante y divertido. El juego de la simulación de combate de helicópteros es muy interesante y divertido. El juego de la simulación de combate de helicópteros es muy interesante y divertido.



LAS VISTAS DEL "RAH-66 COMANCHE"

1. Vista a las 12. Es el modo normal de visión dentro de la carlinga con todos los controles de la nave.

2. Vista a las 9. Vista a izquierda desde la carlinga.

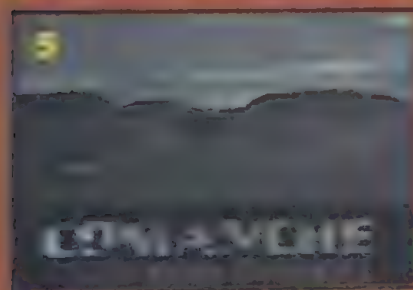


3. Vista a las 3. Vista a derecha desde la carlinga.



4. Panorámica frontal donde no aparecen los paneles de control.

5. Vista exterior de seguimiento.

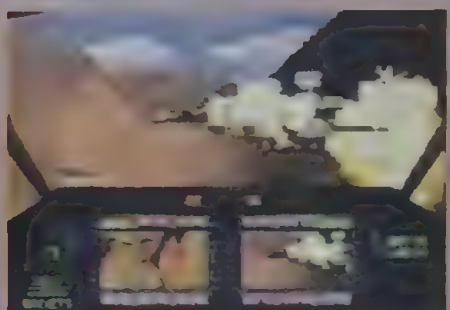


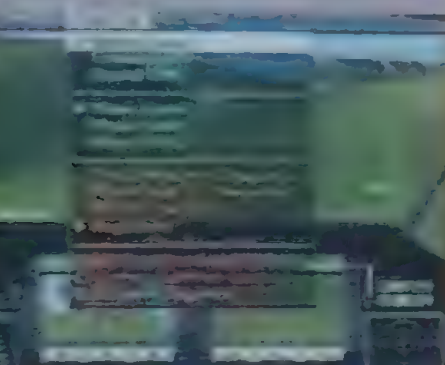
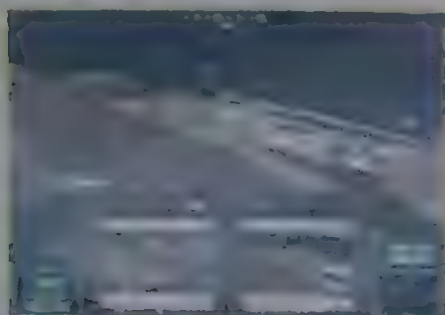
6. Vista general del escenario de combate.



mas que seleccionar el modo de juego. Bien un pequeño entrenamiento con una serie de misiones "light", bien un gran enfrentamiento con distintos niveles de dificultad y que tendremos que ir superando progresivamente. Algo que ya pudimos ver en "F-29 Retaliator", donde para pasar a otro nivel de dificultad teníamos que completar todas las misiones del nivel anterior.

Como es lógico, entre menú y menú, los kilos de adrenalina y sudor que estaremos segregando aumentarán progresivamente por la impaciencia de ver, de una vez, los fractales y perfectos escenarios de nuestras luchas.





NOVA LOGIC Y SU "VOXEL SPACE"

Empresa de claros orígenes californianos, Nova Logic es la autora/culpable de esta maravilla visual de nombre "Comanche: Maximum Overkill" que incorpora una nueva técnica: el "Voxel Space".

Esta nueva tecnología incorpora numerosas innovaciones respecto a las que se venían utilizando en el resto de simuladores, como es la posibilidad de recrear, en tiempo real, escenarios virtuales con texturas y sombras perfectas, dependiendo de la altura y la ubicación del foco luminoso.



Así, el "Voxel Space" es

capaz de realizar 1 millón de cálculos en 3D por segundo, otorgándole al programa una velocidad 500 veces superior a la de los simuladores, podríamos decir, "poligonales". Evidentemente, para alcanzar estas

velocidades, el programa se vale del modo 32bits de los 386 y 486.



TOMANDO CONTACTO

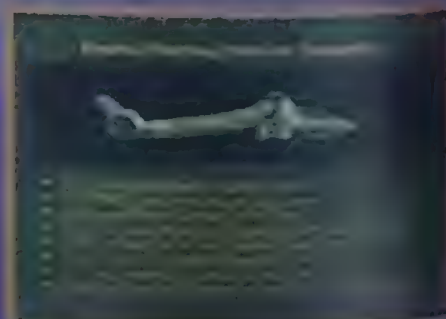
La primera necesidad que asalta al jugador es, sin duda, la de despegar para comprobar que esa sensación tridimensional, más cercana a la virtualidad, que le han vendido los "comentadores" de las revistas es cierta.

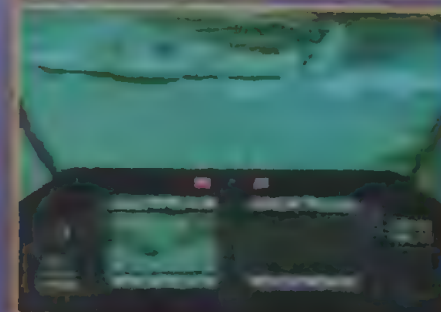
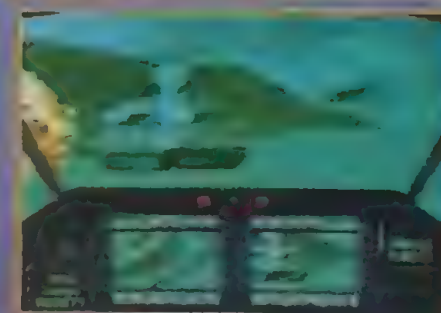
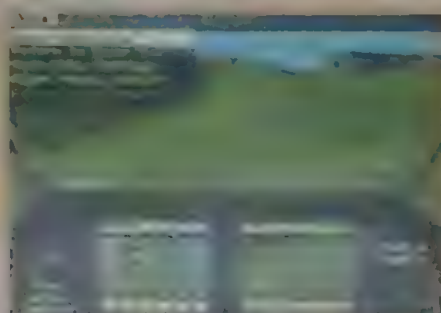
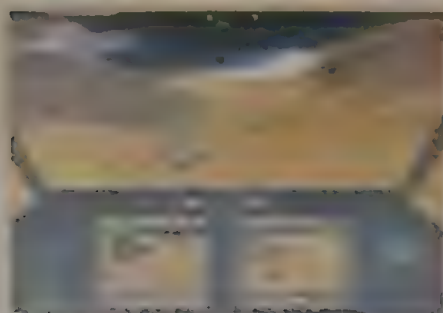
Para tal cosa, y mientras en otros simuladores el mero hecho de despegar es todo un reto, en este "Comanche..." bastará con que pulsemos un botón, el del rotor,

para que nuestro helicóptero comience a tomar altura. Así de fácil.

A partir de ahí entraremos a formar parte de una lucha feroz y desahogada que nos llevará a un infierno de máquinas letales, misiles dirigidos y tanques estratégicamente escondidos que no dudarán en derribarnos en nombre de las buenas intenciones que los mueven.

En vuelo no tendremos otra preocupación que la de derribar el mayor número





de enemigos por una sencilla razón: por que si no lo hacemos, ellos serán los que nos derriben ¿entendéis el juego de palabras? Bromas aparte, el hecho es que el espacio que nos separa del objetivo estará plagado de tanques y helicópteros y que nuestro acierto, si bien no ha de ser del 100%, desde luego poco ha de faltarle si no queremos llegar al suelo por méritos propios.

ALGO FALLA...

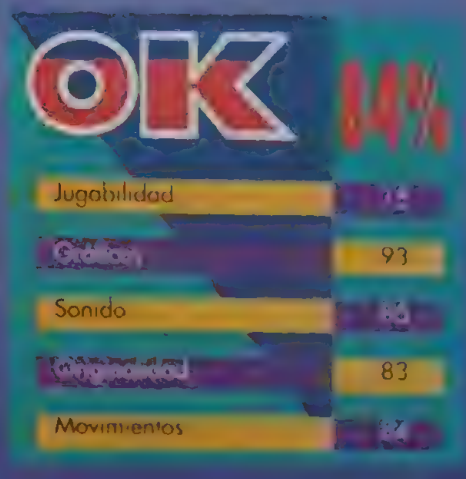
Pero si algo caracteriza a este simulador es, paradójica y precisamente, la falta de simulación que lo acaba convirtiendo, casi, en un arcade. Cosa que, si recordáis, ocurría también con "F-29 Retaliator". En este "Comanche..." nuestra máxima preocupación, de todas formas, serán los desperfectos que suframos, la altura que llevemos y que en una persecución feroz puede ser decisiva, la munición que nos queda, la destrucción del objetivo y, la verdad, poco más.

Ese fallo, evidentemente, se ve compensado, sólo hasta cierto punto, con la tremenda sensación de tridimensionalidad que el programa tiene, que no habíamos visto hasta el momento y que, de ser más completo "simuladoramente" hablando, lo habría convertido en algo indispensable. Pero, desgraciadamente, todo no podía tenerlo.

Eso sí, abrocharos los cinturones, ascender hasta unos 50 mts. y sobrevolar el escenario entre cañones, colinas, desfiladeros y demás accidentes geográficos.

A ese nivel "Comanche: Maximum Overkill" es un verdadero placer, sólo disfrutable por usuarios que tengan un "proto-ordenador" de esos que van a más de 33 o 40 Mhz y que posea, además, un mínimo de 4 Mb de memoria RAM. Estáis avisados.

JAVIER S. FERNANDEZ



- OK Pasarela ARMOUR GEDDON
- Compañía PSYGNOSIS
- Distribuidor DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica EGA, VGA
- Tarjeta de sonido AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND

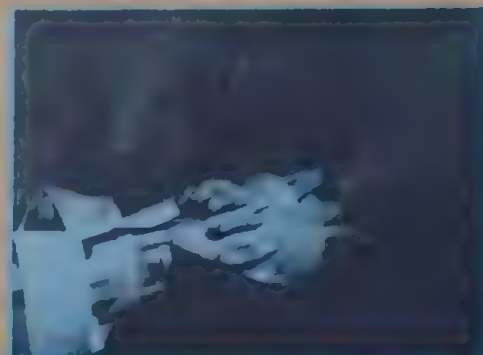
TIEMPOS DE GUERRA



Aunque desgraciadamente, para nuestros PC's, el programa llega un poco tarde, aquellos que conozcáis algún poseedor de un Amiga, también conoceréis este programa que intenta unir estrategia y simulación de un sólo golpe. Conseguirlo, lo consigo, aunque tal vez, como dicen los ingleses, le falta un poco de "gameplay", o sea interés para jugar. No obstante, a los seguidores de tales juegos, «Armour-Geddon» puede ser una pieza muy importante de su "programoteca".

BUENA PRESENTACION

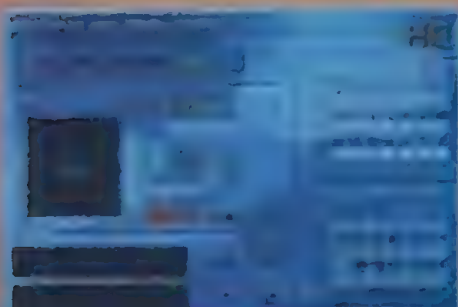
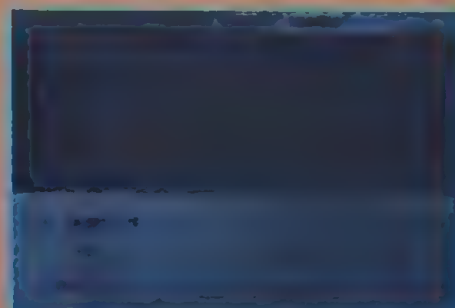
Tras una espléndida secuencia de presentación, el programa nos coloca ante una serie de menús, en los cuales debemos escoger todo el material necesario para salir de misión por el aire. Las naves que podremos controlar, las armas con las que podremos atacar y los elementos humanos que colaboran en la operación. Bombas, lasers, misiles y cantidad de diferentes tipos de daninas bombas pueden formar parte de nuestra cobertura. Los objetivos son claros y la misión debe de realizarse de modo rápido, acabando con la destrucción del mismo. Tal vez falle aquí el juego, pues el sistema de menús empleado se hace un un tanto boso, y la carencia de la traducción al es-



**HABRA QUE
TENER CABEZA Y
BUENA
PUNTERIA.**

pañol (aunque si los manuales), pueden dificultar su acceso al gran público. Ya con todos los elementos escogidos, pasaremos al campo de los simuladores, en el que el programa se desenvuelve bastante bien. Vuestra máquina será lo suficientemente potente, norma en la mayoría de los pro-

**PILOTAR EL
TANQUE SERA
DIVERTIDO.**



gramas, como para desarrollar un completo vuelo de combate sin pasar grandes apuros.

LA LECTURA DEL MANUAL

Tras leer varias veces el manual, y agradeciendo que te de una importante

pista sobre como conseguir el primer elemento del laser, ya nos podemos poner los cascos de combate, y arrasar a todo bicho viviente en nuestras pantallas. Aunque tú también puedes correr ese riesgo. Los gráficos vectoriales son los adecuados para este tipo de programas, sencillos y rápidos en su ejecución. Se echa en falta algo más de colorido. El sonido



Cada una de las maniobras que te pide el programa requiere una mínima de concentración. Este problema se resuelve con unas cuantas horas de práctica.

es bueno, aunque escaso en algunas fases, pero, por encima de todo, la melodía que acompaña la presentación es realmente genial.

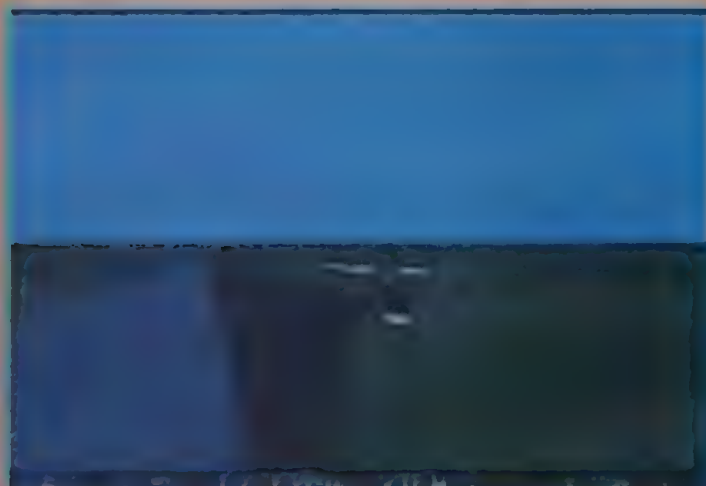
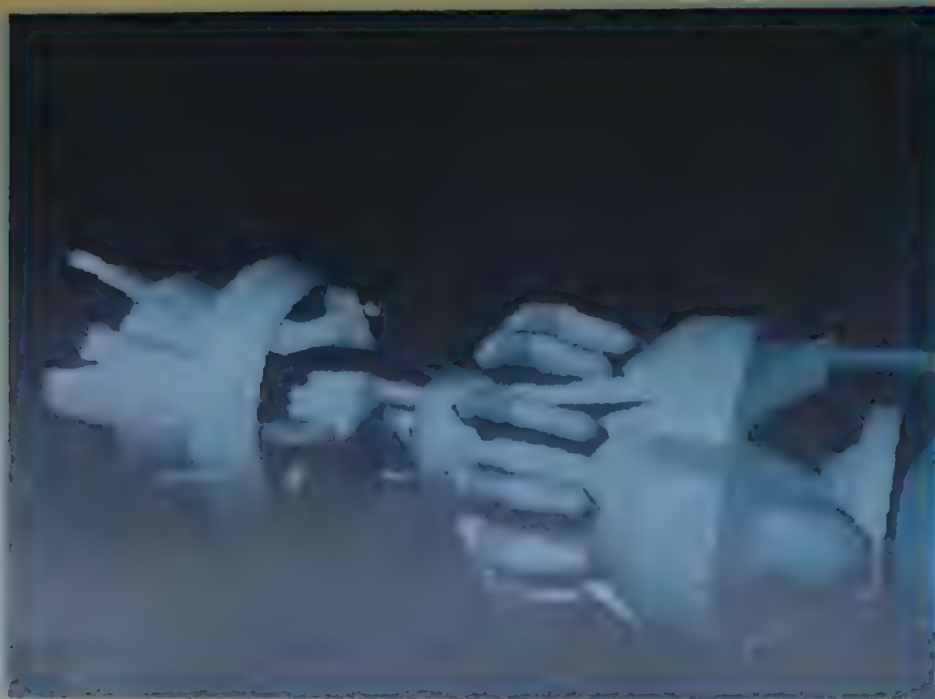
Una vez repartidos todos los bloques de información por el cuartel general correspondiente, entraremos en la fase que realmente nos importa, la simulación aérea. Sin contar con la opción de que podemos manejar todas y cada una de las naves que previamente nos hayamos asignado, los controles no distan mucho de cualquier simulador convencional, ni para bien ni para mal. Por otra parte, definir la posi-



Una vez que hemos conseguido el primer elemento del laser, ya nos podemos poner los cascos de combate, y arrasar a todo bicho viviente en nuestras pantallas. Aunque tú también puedes correr ese riesgo. Los gráficos vectoriales son los adecuados para este tipo de programas, sencillos y rápidos en su ejecución. Se echa en falta algo más de colorido. El sonido es bueno, aunque escaso en algunas fases, pero, por encima de todo, la melodía que acompaña la presentación es realmente genial.



TIENES A TU DISPOSICION VARIOS TIPOS DE ARMAS.



ción de objetivos enemigos, centrarlos en nuestro punto de mira y a continuación derribarlos, habiendo decidido correctamente el arma a utilizar, no será tarea de colegiales, os lo aseguro. Bienaventurados los rápidos de dedo en el manejo de las

o de noche. Atacar puntos neurálgicos del enemigo, derribar más aviones que nadie, bombardear las reservas de armamento y todo aquello que se nos ponga a tiro.

Las diferentes vistas, nos proporcionarán una idea algo más que original de la

diferentes teclas que logran activar los paneles de mando, porque de ellos será el reino de los cielos.

No obstante, no queremos que cunda la desesperación entre los menos hábiles, al contrario, «Armour-Geddon» es un juego para disfrutar realizando complicadas piruetas sobre las nubes, ya sea de día

EL PROGRAMA ES UN RESUMEN DE ESTRATEGIA Y SIMULACION.

situación real de combate, pudiendo visio-
nar correctamente a cuantos enemigos
tenemos a nuestro alcance. El despegue
y posterior aterrizaje dejarán a la vista
cualquier sensación de habilidad que po-
seáis. Si estais dispuestos para la lucha,
no os olvidéis nunca de poner os el casco.

EN RESUMEN

Concretando, nos encontramos ante un
programa alejado de la línea de Psygno-
sis, que guarda cierto encanto pese a su
discreta antigüedad, comparado con el ro-
sario de novedades que seguramente nos
abordarán en este año. Sin embargo, te-
nemos ante nosotros a un perfecto repre-
sentante de los simuladores estratégicos
que, por fortuna, van alimentando cada
vez en mayor medida el mercado mun-
dial.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ CALVO

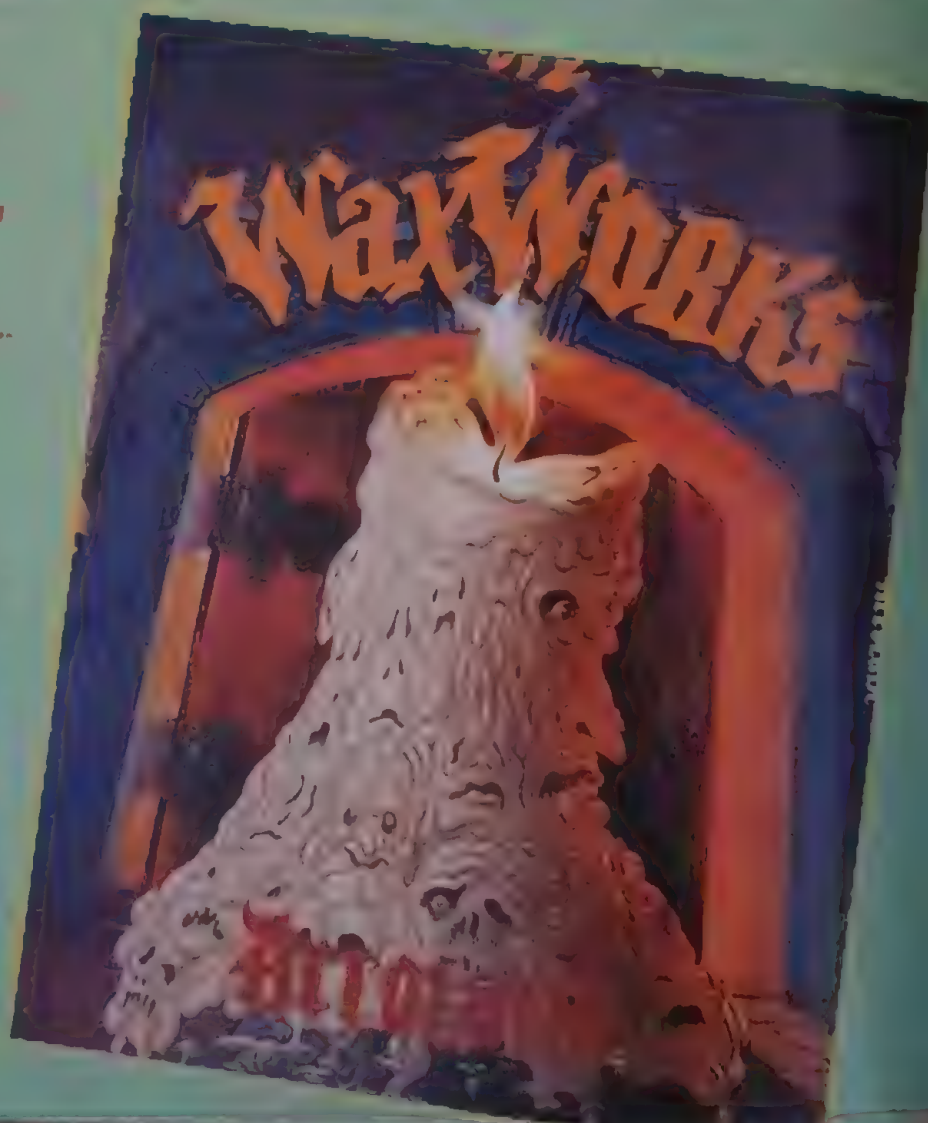


SADISMO EN TU ORDENADOR

Si sientes repulsa ante una sola gota de sangre, si cuando entras en un museo de cera, notas pasos a tu espalda y se te eriza cada pelo de tu cuerpo, si en definitiva, odias los lugares solitarios y temes a los monstruos de tus peores pesadillas ... éste no es tu programa.

UN ENORME LIO

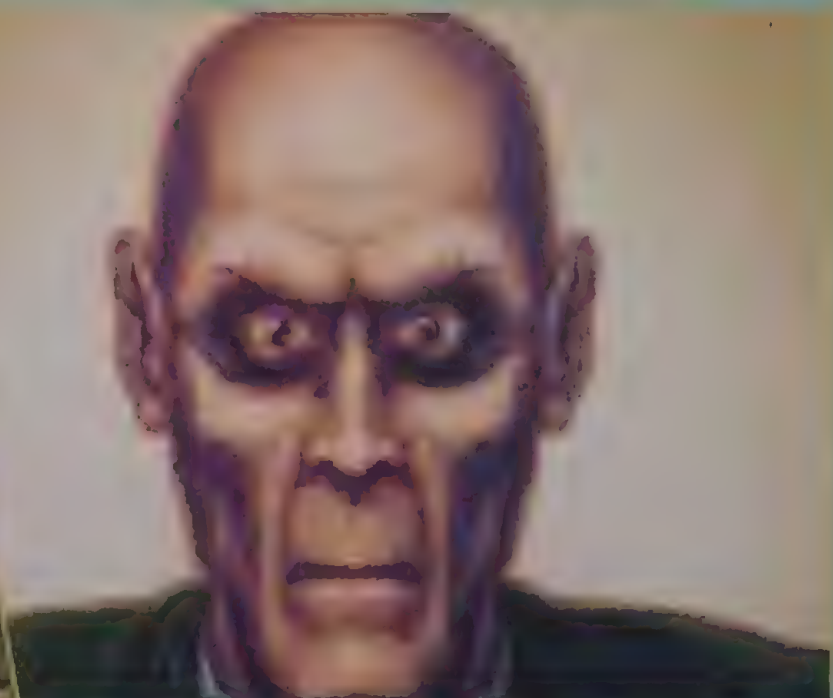
Cuando te dirijas a casa de tu desaparecido tío, no puedes dejar de pensar en el enorme lio en que te has metido, pero al mismo tiempo el ansia de encontrar a tu hermano gemelo, te impulsa a afrontar el extraño reto que te espera. Todavía recuerdas la tarde en la que tú y tu hermano jugabais al borde del acantilado, y la semana angustiosa que pasó tu familia y todo el pueblo, buscando a Alex, tu hermano. Tal vez todo hubiera sido tristemente normal, si no fuera por tu tío Boris. Su afición al ocultismo y a las figuras de cera, hizo que extraños entes diabólicos se apoderaran de su casa-museo, y una serie de horrores aparecieran por todas partes. Y para calmo, ahora sabes que Alex, ha sido poseído por el jefe de todos los demonios: Ixona. Para liberarlo debes superar cuatro duras pruebas.





ADOR

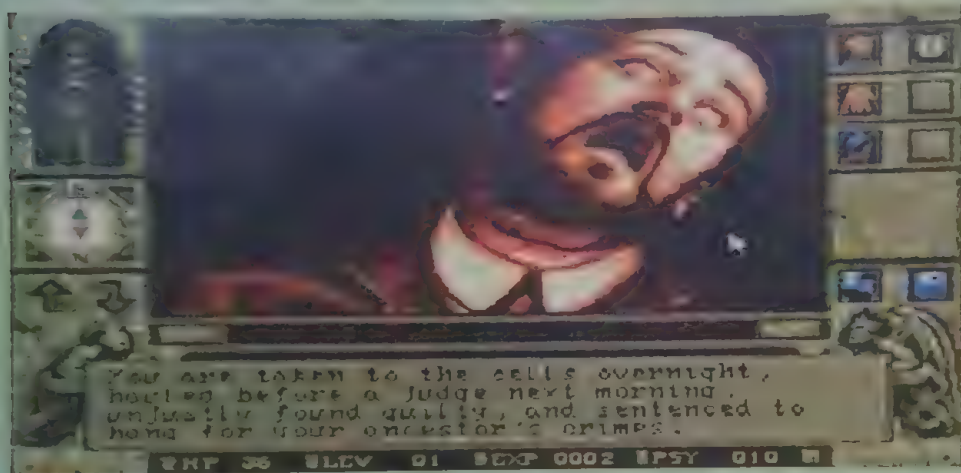
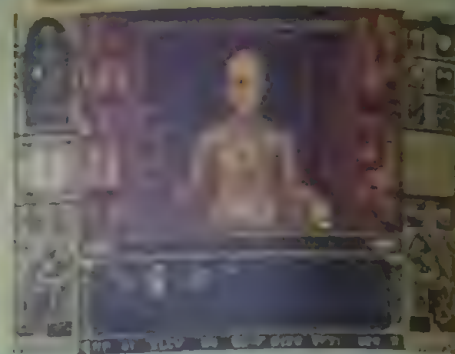
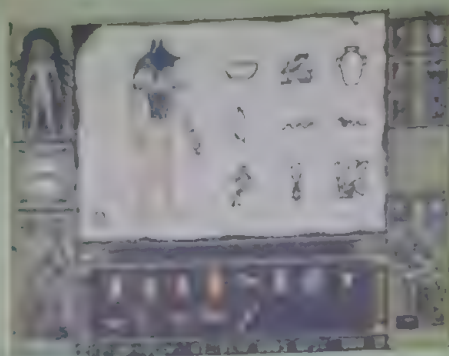
Cada prueba está ambientada en la época que tu tío Boris ideó para cada figura de cera. Ahora llegas a la casa. Llamas y un horrible criado te saluda. No puedes retroceder, y por eso, echas un último vistazo al exterior, porque te aguardan cuatro mundos de terror. Este es el "guión" del programa. Original, ¿eh? Los señores de Accolade se superan. Pero si habeis jugado alguna vez al Elvira y su segunda parte, técnicamente son muy parecidos, pero el mérito de Waxworks, es que ha mejorado en todos los aspectos a sus predecesores, se podría decir que es Elvira III, pero sin Elvira, y también se puede decir que es uno de los mejores juegos de rol que nos esperan.



Para los que hayáis jugado con los anteriores programas de Accolade, no tendréis ningún problema en haceros con el control de Waxworks, ni con la filosofía que impera en este tipo de juegos. Si no conocéis nada de ellos, os resultará muy difícil, y necesitareis de varios meses para conseguir acabarlo. La versión que comentamos está en inglés, por lo que sería de agradecer que se distribuyese el juego en un buen castellano. Nos ahorramos eternos hojeados al diccionario.

CONFECCIONAR UN MAPA

Confeccionar un mapa a medida que se va jugando es fundamental para lograr "win". Lo lógico es muy importante en todo el juego, y por lo tanto, una vez deses- perados ante una situación "injugable". Comentario aparte merecen los combates

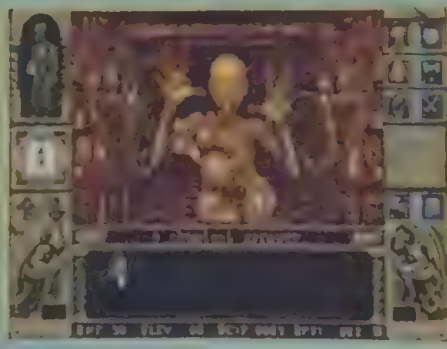
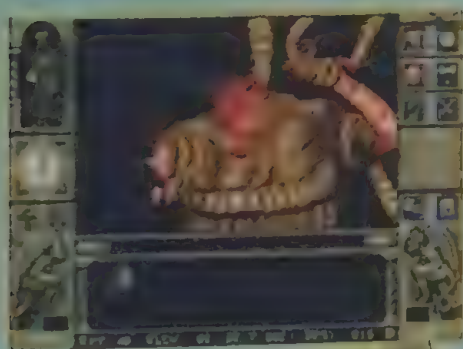


movimientos del juego. Se efectúan en tiempo real, y son asombrosamente "reales". Y muy explícitos: Se nos muestran todos los detalles sanguinolentos con bastante precisión. Cuerpos destrozados y con las tripas fuera, será muy frecuente verlos. Por desgracia, la mayor parte de los casos, corresponderán a nuestro personaje que ha caído en desgracia.

Unos buenos efectos sonoros dan ambientación al programa, así como la música que nos acompañará todo el tiempo. De lo mejor que mis pobres oídos machacados por el "bocalao", han podido percibir. Si no teneis tarjeta de sonido, este programa es una buena excusa para comprarla en cualquier época del año.

Os abandono, pues ahora mismo un muriente y un zombie me están chupeteando con sus babosas lenguas, y ... ¡MI MANO! ¡ESOS CABRITOS ME LA HAN CORTADO!

Angel Francisco Jiménez Calvo



OK	
Jugabilidad :	95
Gráficos :	95
Sonido :	95
Explotación :	95
Movimientos :	95

TRANSARCTICA

Una gigantesca máquina de vapor, un monstruo de viento y fuego, se ha lanzado por tierras de hielo en busca del sol perdido de la tierra.
Bienvenido al mundo de TRANSARCTICA, un nuevo y sorprendente concepto de estrategia para.



Silmarillo



PRC IN

Desarrollo de Software

Desarrollo de Software

Desarrollo de Software

ii RESCATE DEL TIEMPO



- Controlador: TANDY
- Formato: 5.25"
- Compatibilidad: READY TO GO
- Distribuidor: PROGEN
- Tarjeta Gráfica: CGA, EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER

Bucea en los misterios del tiempo y participa en el más emocionante rescate que jamás hayas soñado. Conduce al héroe en su misión, sorteando los maliciosos ardides que, con ánimo satánico, se han tejido alrededor de una dama y un valiente caballero. Salva a Daphne de la horrible intriga que, sobre ella, urdió la sed de venganza del corazón de una bruja herida.

Muchas cosas pasan en un año, y un año ha pasado desde que Mordroc fué vencido por Dirk, quien le arrebató el anillo de la muerte. Desde entonces, Daphne y Dirk, vivían felices en el bosque.

llamas de la chimenea, proyectaban sobre la pared del fondo, la silueta de un caldero. Una sombra desgarrada, con forma de mano, vertía el contenido azul de un saquito en el gran recipiente. No hay humo

ya... y un viento cortante gime a través de la gran sala mohosa intentando arrebatarse dulcemente a la bruja sus ropas y hasta su propio cabello centenario. Una desagra-

¡MALOS TIEMPOS

Pero, malos tiempos se avecinaban, alimentándose en la ira y la rabia de la hermano de Mordroc: Mordread. En un húmedo laboratorio de las profundidades del milenarío castillo del valle pantanoso, para Mordread, las noches no eran en vano. Lleva tiempo preparando el conjuro que le permita adquirir el suficiente poder del Maligno, como para llevar a cabo su plan. Un plan que le obsesiona desde hace un año. En aquella mohosa sala, las



ATE A TRAVES EMPOii

daba nube de plasma primordial se va formando encima del caldero creando una esfera roja, azul y verde que no puede ser barrida por el viento.

- ¡¡ BING !! ¡¡ BANG !! ¡¡ BOOM !! grito la brujita. Una descarga eléctrica desgarró la pequeña nube.

- ¡¡ ZING !! ¡¡ ZANG !! ¡¡ ZOOM !! ... y las

paredes y el suelo retumban. Una explosión hizo estallar el caldero quedando la materia inicial flotando en el aire. Se formó una violenta corriente de energía al mezclarse el plasma con la electricidad existente en la nube, y una imagen comenzó a tomar forma en el torbellino viscoso...

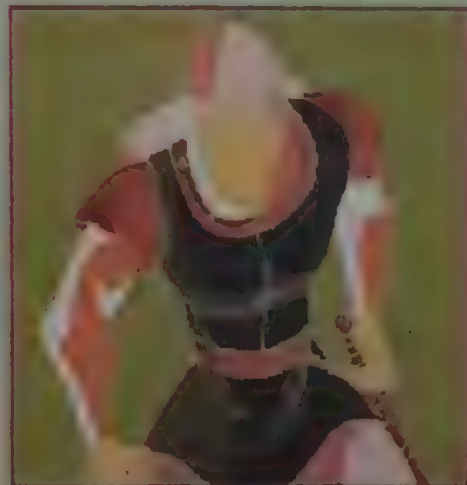
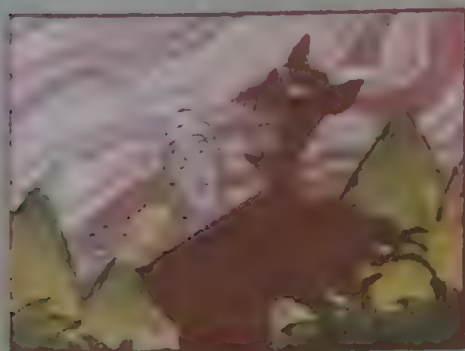
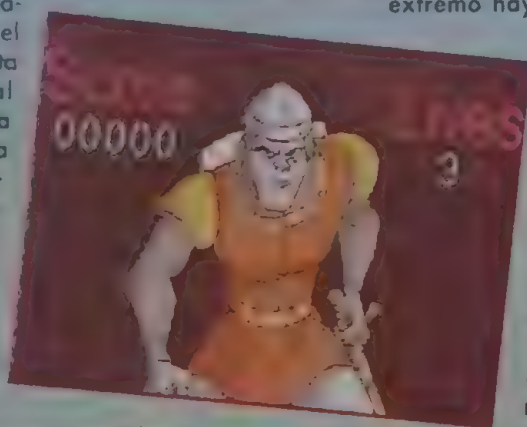
Mientras tanto, en un claro del bosque, Daphne y Dirk viven despreocupados. La cena está lista y Daphne se dispone a llamar a su amado. Pero las fuerzas del mal acechan, y una desconocida voz -la de Mordread- se oye en el abismo: ¡los dos amantes, los dos malvados que destruyeron a mi hermano! El

plasma del caldero se agita violentamente y aparecen las visiones del vértice de la Eternidad: el castigo que Mordread les tiene reservado a los dos. ¡Una maldición eterna de la cual no hay escapatoria: nunca envejeceréis ni moriréis, estaréis atrapados para siempre! Mordread toma una varita de la mesa del laboratorio, en cuyo extremo hay un cristal,

conjurando...

- Con esta varita os haré prisioneros junto con vuestra casa, y seréis transportados al vértice. ...Y al mismo tiempo que desa-

parecía, una risa podrida quedaba flotando en el oscuro ambiente...
DE LA HISTORIA AL JUEGO



Los movimientos de Dirk han de ser rápidos, seguidos y sobre todo muy diestros y controlados. Tendremos que repetir muchas veces las mismas pantallas hasta dar con la cadena de movimientos válida que nos traslade al siguiente enfrentamiento.



decirte los primeros movimientos, para que comiences a jugar, y más tarde, comentaré un poco cómo se desarrolla la acción.

En primer lugar, aparece la bruja lanzando un sortilegio sobre la casa, pero al darse cuenta que Dirk está cerca, dispara sobre él un rayo con su cayado. Ese rayo va a caer a los pies de Dirk. Pues bien, si no saltas hacia arriba justo antes que caiga, vas a morir electrocutado. Pero nada más saltar, unas criaturas infernales, mandadas por Mordread, te atacarán sin piedad intentando comerse tu cabeza. En el momento en que termines de saltar, has de estar pulsando los botones con los que puedes mover la espada, para deshacerte de ellas.

Después de atrapar, Mordread, en la punta de cristal de su varita mágica a Daphne y a la casa, huye hacia la máquina que le permitirá trasladarse al Vértice del Tiem-

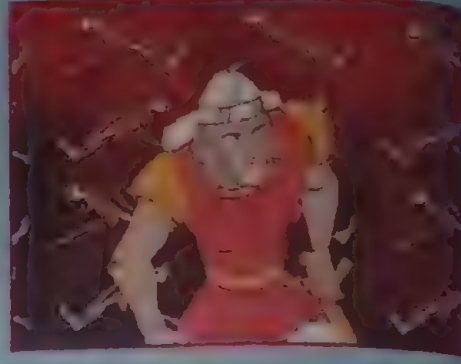


po. Dirk debe ir tras ella y saltar sobre el artilugio. Camino del Vértice, Dirk debe evitar los intentos de la bruja para tirarlo fuera de la máquina. Como eso, a ella, le resultará difícil, Mordread duplicará la máquina para que Dirk no pueda atraparla, y así, ir unos segundos por delante de él en una, y Dirk detrás en otra.

La primera parada que hacen las máquinas, será la habitación donde se encontraba el espejo que Alicia utilizó para poder entrar en el País de las Maravillas. Como Mordread llega primero, dejará sus espaldas cubiertas con un torbellino de fuerzas destructoras que Dirk debe destruir con la espada, persiguiendo después a la bruja que penetra a través del espejo. A partir de entonces, Dirk será la "Alicia" del País de las Maravillas. Dos insectos entran ahora en escena: Dee y Dum. En un abrir y cerrar de ojos, pondrán a Dirk un delantal y un sombrero. El debe esquivar sus ataques y alejarse de ellos retrocediendo.

Una real y precisa orden: aparecerá la Reina de Corazones "que lo echen y le corten la cabeza" ¡...las mujeres son tan raras..! Mientras nuestro héroe intenta escapar de las garras de la muerte, los guardias de la Reina se le hechan encima. Debe cortar sus cuerpos por la mitad -para salvarse-, y saltar después a una enorme pieza de ajedrez con forma de caballo para alejarse de la Reina. Ante la acometida de los guardias en su huida, la única oportunidad que tiene es cortar las cartas por la mitad antes que le corten a él.

Durante el vertiginoso acaecer de las circunstancias, Dirk huye, pero sin saber hacia dónde, yendo así a caer en medio de una fiesta en la cual deberá esquivar los ataques de un loco señor con sombrero y una liebre. Si no lo hace, se convertirá en un bollo. Pero al saltar del caballo, se va escurriendo por el borde de la mesa y llegando a dar de narices con una puerta amarilla que, una vez abierta, escondía a Jabberwocky en actitud de toser. Es un pequeño dragón cuyos estornudos venenosos, Dirk debe evitar y, una vez que aquel crezca, huir. Pero su huida le lleva al borde del País de las Maravillas: la única oportunidad para escapar, es saltar al lomo del dragón que intentará quitarse el



estorbo de encima. Su batir de alas levantó un remolino de cartas de juego, decidiendo Dirk cual es la más próxima para saltar encima huyendo así del dragón. Esto le devolverá a la sala donde se encuentra la máquina del tiempo.

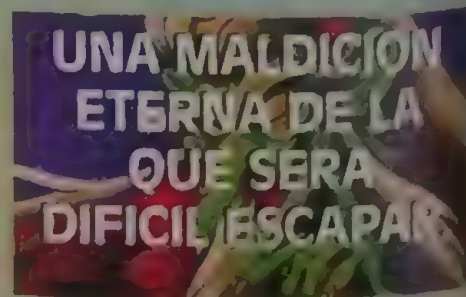
Perdido entre tanto ir y venir, y siguiendo siempre los pasos de Mordread, aparece Dirk sobre el piano de un enorme Beethoven. Mordread dispara rayos de energía sobre la tecla donde se encuentra. Rayos que evidentemente Dirk, debe evitar. Es así que, sale de Guatemala para caer en "guatepeor", porque el aterrizaje fruto de la escapada, se produce sobre el gato del compositor, tomándolo aquel, por un gracioso aperitivo: debe salvarse saltando para que su comensal no se atragante. Apenas tiene tiempo, Dirk, de salvarse de su perseguidor por el piano. Acorralado, termina por saltar sobre un panel de cristal, cayendo sobre la boca del gato -de la cual es claro que debe escapar-.

Pero la única salvación que tiene es dirigirse hacia la máquina del tiempo, la cual le transportará a un nido de cuervo de un barco pirata. Mordread, que ya estaba allí, intentará hacer con su varita, que Dirk pierda el equilibrio, pero lo mejor sería que hiciese un agujero en una de las velas del barco para saltar.

Cayó -mala postura- encima de un barril de madera, enfadando, como es de suponer, a los piratas. Para esquivar los disparos que fueron provocados por la ira de los piratas, deberá esconder la cabeza, hasta que pueda saltar a una cuerda cercana. En un instante, se encuentra a 12 pies por encima del océano y debe ir cuanto antes a la máquina del tiempo.

LA TIERRA DEL TIEMPO

Entretanto, en la tierra del Tiempo, Mor-



dread salta de la máquina y corre hacia el castillo del Vértice, pero Dirk no es bien recibido y debe destruir a quien le rodea, antes que lo destruyan a él para, así, poder adentrarse en la fortaleza y esquivar los relojes despertadores que son sus guardianes. Ya en el salón central, se distingue la base de un enorme reloj de pared. Sin pensarlo, salta a una de sus agujas, apareciendo en ese momento, por una de las puertas, un enorme pájaro. Una vez dentro del mecanismo, sólo ve una salida en el extremo más alejado, pero debe cruzar antes todo el sistema de engranajes. Para ello, deberá correr si quiere llegar a la sala del Vértice, dominada por un gigantesco reloj de sol. Allí reposan las dos encarnaciones del Tiempo: un anciano y un niño que no dejarán de aparecer, por lo que deberá huir de aquí, sólo saltando.

Pero mientras tanto, Mordread está ya en uno de los extremos de la sala del Vértice. ¡Idea! Toma uno de los relojes para que los estallidos reflejen contra Mordread antes que deje caer en el Vértice la bola con Daphne y la casa: dos estallidos que la golpeen, la convertirán en cenizas. Sin Mordread, la burbuja cae hacia el Vértice y Dirk debe agarrarla al tiempo que seguir esquivando los disparos y huir por una de las puertas, que está abierta.

Escapando en la máquina del Tiempo, que le transporta al bosque, golpea la bola de cristal con su espada para saludar a Daphne, que vuelve a aparecer con su casa.

MY PERSONAL OPINION

Tienes delante de ti, una de las más divertidas historias creadas para jugar en ordenadores personales. Basada en la misma serie de dibujos animados, sus gráficos, ambiente en que se mueve la sucesión de los hechos, etc., no pierden en absoluto cali-

dad por no tratarse de película animada sin relación de discontinuidad. El espectacular colorido y los agudos golpes de ingenio, dan a todo el conjunto una singular y simpática característica, difícil de conseguir en el mundo de los juegos para PC.

Con el juego, te viene un fácil libro de instrucciones -por ahora en inglés- con el cual no tendrás ninguna dificultad en salir adelante. Su manejo es sumamente fácil, y permite llegar a tener un buen control de las situaciones que puedan surgir a lo largo de la historia, pero -como no todo iba a ser un camino de rosas, porque entre otras cosas, el juego ya carecería de alicientes- sus creadores, han puesto una condición: no, no es la de que cuando suenen las doce cam-

panadas en el reloj de tu casa, tu moto se convierta en triciclo, la casa en plásticos ni tus ropas en harapos, pero algo pasa. Han puesto una condición, digo, y es que el juego se mueve a tra-

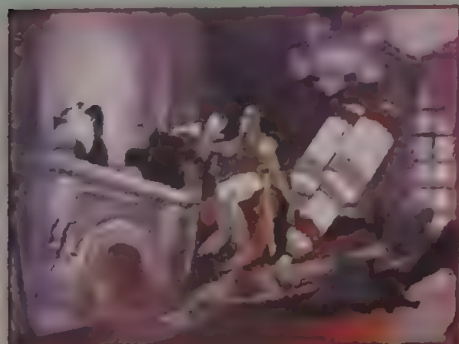
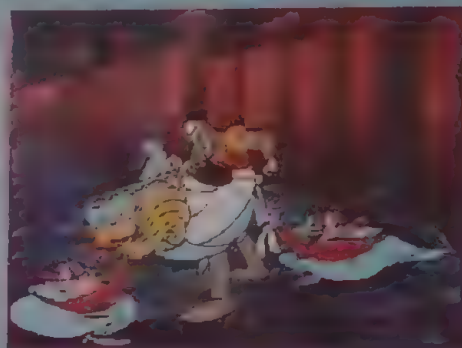
vés de órdenes increíblemente precisas. Es decir: has de fijarte en las circunstancias que rodean a Dirk, y mover las flechas de dirección o el joystick, hacia donde creas que sería un movimiento natural de él, utilizando el 0, la barra espaciadora o el botón de fuego del joystick para usar la espada.

Sólo te van a servir los movimientos que hayan sido ejecutados en el momento preciso y en la dirección adecuada. En cuanto te descuides lo más mínimo, se te irá de las manos el control de la situación y morirás. Es ésta la estrategia que te permitirá ganar o en otro caso perder si no lo haces bien. ¡Ah!, cosa importante: pulsando al principio de una escena "S", graba en ese momento, de tal forma que no tienes por qué comenzar desde el principio para lle-

gar al punto donde lo dejaste anteriormente. Pulsando "L", comenzarás desde el punto donde lo dejaste.

Ya sólo me queda desearte ¡Buen rescate!

José Villalba Medina



OK	
Jugabilidad	75
Gráficos	97
Sonido	75
Originalidad	92
Movimientos	98

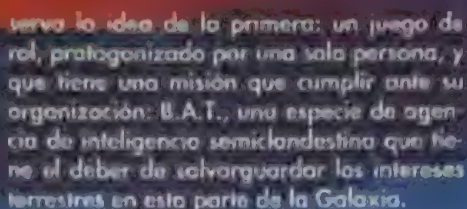
El mundo de los videojuegos ha crecido mucho en los últimos años. Hoy en día, los videojuegos son una forma de entretenimiento muy popular y se han convertido en una industria muy rentable. En este artículo, vamos a hablar de algunos de los videojuegos más populares de los últimos años.



El mundo de los videojuegos ha crecido mucho en los últimos años. Hoy en día, los videojuegos son una forma de entretenimiento muy popular y se han convertido en una industria muy rentable. En este artículo, vamos a hablar de algunos de los videojuegos más populares de los últimos años.



RECUERDOS



ciadas reservas, sigan bajo control de la Tierra. Para ello solo cuentas con tu astucia y tu ingenia, que aunque no creas, es mucho, y tambien una preciosa agente del B.A.T. llamada Sylvia, ella te ayudara en todo lo que pueda.

Hasta aquí el argumento en líneas muy generales, pues el juego es bastante complicado, y

...derse este programa.

Para los iniciados es un fuerte, pero si quieren gráficos y un sonido real, también lo pueden disfrutar. La banda sonora es real, el sombrero. Los efectos son buenos y da la sensa-

Esta vez encarnas al agente Jehan Menasis, un extraño sujeto programado genéticamente bajo la forma de un ciudadano de Shedishan, el planeta donde transcurre la aventura. ¿Y por qué Shedishan? Simplemente porque en él se hallan las ma-

yores reservas de Echiolone 21, un mineral muy valioso para la industria terrestre. Y por este motivo, tienes que asegurarte que han pre-



Downloaded from <http://www.jstor.org/>

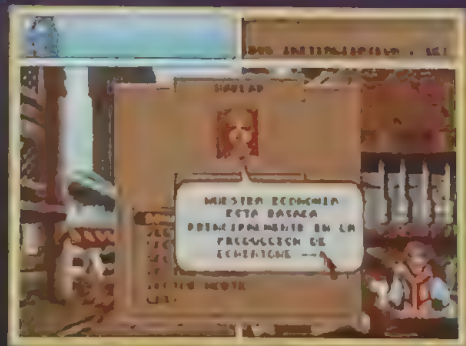
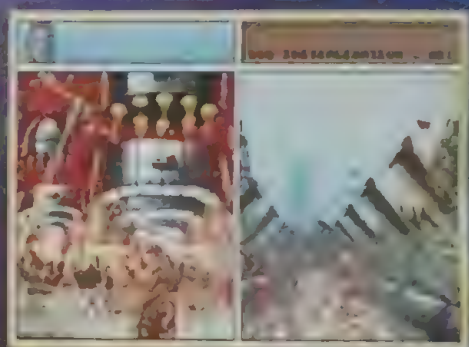
ción de que realmente se está en Shodishan. Por lo tanto, un mercado diez en realismo.

¿SIMULADOR?

Para no solamente de investigar trata el juego, pues el dominio de los simuladores de vuelo es vital, desde un pequeño vehículo de superficie, hasta una impresionante nave espacial. Como siempre habrás que aprender varios trucos, para un completo dominio. Irás, al mismo tiempo de esta aventura, desde el mundo de BAT II, hay tres vehículos que en los niveles podéis practicar y aprender por las habilidades de Shodishan. Una forma bastante buena de aprender unos cuantos trucos.

Otro detalle a destacar, es el ordenador orgánico que habrás, como cualquier agente de BAT, lleva injertado en el brazo. Es vital para él, pues le permite un total dominio de su propio organismo, y hasta le sirve para que cambie de aspecto, lo cual nos salvará la vida en más de una ocasión. El programa, incluso incorpora un

Será muy útil para tu cometido y finalidad mantener continuamente conversaciones con los personajes



Un excelente videojuego donde nada ha sido dejado de lado, sobre todo, en aspectos como la jugabilidad, gráficos y sonido.

pequeño lenguaje de programación del B.O.B., nombre con que se conoce a este pequeño ordenador, que no es que sea muy difícil de entender, pero sí que habrá que mirar el manual varias veces. Y hablando de manuales, aconsejo a todo aquel que quiera enfrentarse a este maravilloso reto, se familiarice con el manual todo lo que le sea posible, y no se engañe, ante tanta opción posible.

Cuando estemos habituados al «BAT II».

todo será coser y cantar como dice el dicho.

Es importante controlar las situaciones y no ponerse nervioso cuando ésta parezca insostenible. Y decimos parezca, porque realmente no es así.

De ahí que los más curiosos tengan en este modelo de juegos sus favoritos ya que siempre hay una pregunta que hacer, un objeto que utilizar o un edificio donde nuestra investigación pueda proseguir su curso.



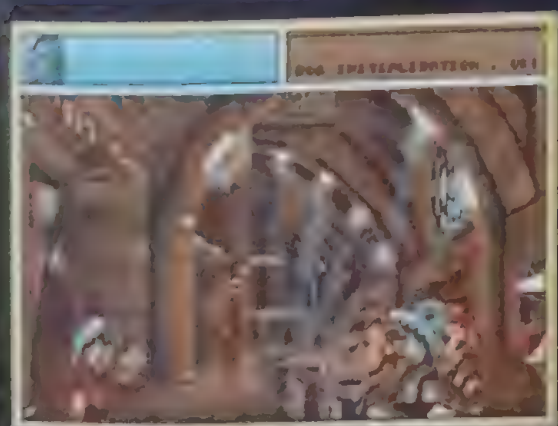


Para finalizar, "simplemente" decir que tal vez sea uno de los mejores juegos que hayamos podido contemplar los fanáticos del rol, por lo tanto, pasa a nuestra lista de programas favoritos, y aunque parezca que no sea muy accesible a todo el mundo, algún día habrá que pasarse al "sector duro" de los juegos que nos comen el coco.

Solamente avisaros que para su correcto funcionamiento necesitaréis 590 K de memoria libre, y una velocidad cercana a los 20 MHz. Si disponéis de ello, por favor no os perdáis este increíble «BATII».

¡Nos vemos en Shiedishan!

ANGEL FCO JIMENEZ CALVO



OK		93%
Jugabilidad	100	
Graficos	75	
Sonidos	70	
Originalidad	70	
Movimientos	65	

OK PC Pasarela

- OK Pasarela CAR & DRIVER
- Compañía ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica VGA
- Tarjeta de sonido AD LIB SOUND BLASTER, ROLAND MF-32, LAPC-1

ADRENALIN 270 Km/h




CAR AND DRIVER

En las calurosas tardes de los circuitos de pruebas, el rugido de los motores a punto se oye en dos kilómetros a la redonda. Las explosiones de los tubos de escape se ven desde más lejos aún... En boxes, la tensión cripa el ambiente.

¡Una señal luminosa! y el alarido ensordecedor de los monstruos de aluminio y fibra de vidrio, dobla el ritmo de pulsaciones cardiacas de los consumados pilotos...

¡¡Desgarra la VICTORIA hasta que tus pulmones estallen de tanto gritar!!



De igual forma, tampoco existe en el planeta, capital privado capaz de construir, ni siquiera réplicas, de las diez mejores pistas jamás imaginadas por el ser humano, en las cuales poder sacar el máximo rendimiento a éstas bestias de la velocidad: Autopista 1 de California, Arkansas 7, New York 97, Circuito de Monterrey, Circuito Memorial Dabbs, pista rápida EA, Aparcamiento de San Dimas Mall, pista rápida oval, circuito de autocross y pista para coches aerodinámicos.

**II SOLO HAY UNA
COSA CAPAZ DE
SUPERAR LA
PERFECCION DE
ESTE JUEGO :
LA REALIDAD II**

más, éste juego -cosa poco común en los habituales que tratamos en la revista mensual-, contempla la posibilidad de competir con otra persona a través de RED, MODEM o DATALINK. ¡¡ Absolutamente alucinante !! ¿ No es cierto? Pero no te asombres todavía, porque Car & Driver es un juego que te reserva la mayor lista de posibilidades que hayas imaginado, y algo que te voy a probar a continuación comentándote sus incidencias, es que se trata de uno de los mejores en su género.



CAR AND DRIVER

Interactive Road Test



el tipo de circuito, las características que tenga tu carrera, tales como el color del coche, la dificultad de la competición, e incluso si deseas oír o no, mientras conduces, la radio del vehículo etc, etc. Asimismo, se te da la oportunidad de comenzar el juego de inmediato, o por el contrario, salir al DOS.

LA MEJOR ELECCION

Conforme elijas el coche y el tipo de circuito en el que quieras correr, irán apareciendo unos artículos sobre el objeto por el cual te hayas decidido.

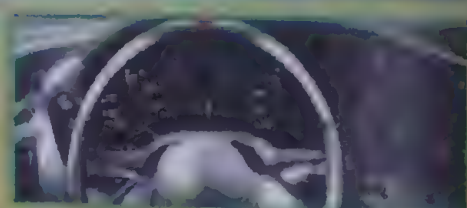
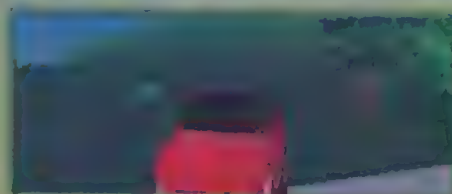
Contienen toda la información disponible o cerca de esos elementos del juego y puedo asegurarte que es muy valiosa, ya que te describen a la perfección tanto las máquinas como las pistas, con foto incluida.

Retomando el tema de los coches, he de decir que la tabla de mandos que más me gusta, es la del EAGLE TALON, pero esto es sólo una opinión personal; y en cuanto a los circuitos, todos son buenos para correr, aunque la monotonía que pueda darse en aquellos que se encuentran ubicados en terrenos llanos, desapareciendo en otras pistas que discurren bordeando montañas y parajes irregulares.

A la hora de comenzar la carrera, ya en posición de salida, serás descalificado si comienzas a correr antes que el cronómetro marque 00:00, así como si no realizas la carrera en un tiempo prudencial mínimo. Se te avisará incluso si tienes problemas y tu coche llega a discurrir en dirección contraria.

Pero a parte de éstas comunes características, se te ofrecen muchísimas posibilidades: por ejemplo la forma de jugar: puedes obtener el punto de vista que más te convenga. Puedes jugar desde dentro del coche, visto desde atrás, o desde la parte delantera. También tiene una visión aérea (helicóptero) y distintas cámaras situadas en ángulos estratégicos. En la primera carrera que hagas dentro de una pista, no tendrás oponentes, pero luego, en sucesivas veces, irás jugando contra la carrera que hayas hecho.

Siempre que lo quieras, puedes tener una visión retrospectiva del conjunto de la carrera pulsando la "R" para accionar el "Replay" y así poder superarte, aprendiendo de tus errores. Como ves, ni una carrera televisada, puede ofrecerte tal riqueza de matices.



El mundo del automóvil ha sido siempre muy atractivo para cualquier jugador que se precie. "Car & Driver" te ofrece, además de un garaje de lujo, la oportunidad de experimentar con un verdadero simulador de carreras.

POSIBILIDADES VARIAS

Como puedes ver -y esto es sólo un apunte-, las posibilidades que se te ofrecen, son muy variadas. No tienes ni idea del rendimiento que un juego de coches

como Car & Driver puede proporcionarte. En cuanto al manejo de los vehículos simplemente puedes hacerlo utilizando el teclado, con las teclas de dirección y otras para las diversas funciones -que vienen especificadas en el manual de instrucciones-



LEGENDS OF VALOUR

En tu viaje a Mittledorf descubrirás que esto no es un juego, es una forma de vida

Juego de Rol

LEGENDS OF VALOUR te da la libertad de tomar tus propias decisiones, moverte y crear tu propio estilo de vida y profesión en la rica y detallada ciudad de Mittledorf. Viaja a tu antojo por el campo o por los miles de cuevas subterráneas y túneles. ¡Es tu vida y puedes hacer con ella lo que quieras!

Disponible en PC y Amiga.

SEARCH

idea



DAUGHTER OF SERPENTS

Misterio en Alejandría

Juego de Rol

Rumores de un antiguo documento de un enorme poder... un extraño asesinato en el muelle... cuando te inscribes en tu hotel, el recepcionista te pasa una nota... ¡y te ves envuelto en un misterio de increíbles proporciones!

Tus contactos, la Guía de Cook y el mapa de Alejandría te permitirán descubrir los secretos de un peligroso mal olvidado durante mucho tiempo. Pero, con valentía y habilidad ¡podrás finalmente triunfar!

Disponible en PC.

MILLENNIUM



POPULOUS II

Los dioses han vuelto y el infierno está a punto de desencadenarse

Juego de Rol

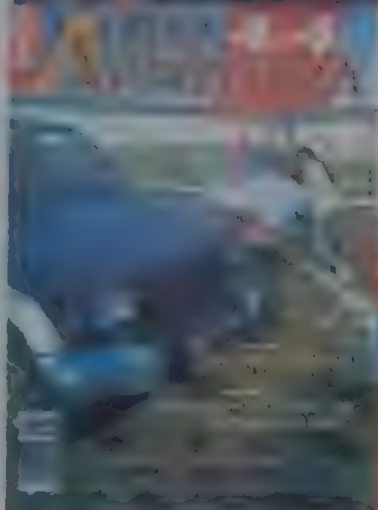
Como vástago del todopoderoso Zeus, reclamas un lugar entre los dioses. Pero antes de ascender al Monte Olimpo, debes vencer a 32 de las divinidades más poderosas de Zeus. Aprende a destruir el cielo con relámpagos y derrama fuego sobre la tierra. Convoca a héroes para ayudar a tu pueblo e invoca plagas para destruir al enemigo. Provoca tornados, huracanes, maremotos y columnas de fuego.

Una misión desafiante para un dios... y casi imposible para un mortal.

Disponible en PC y Amiga.

EA

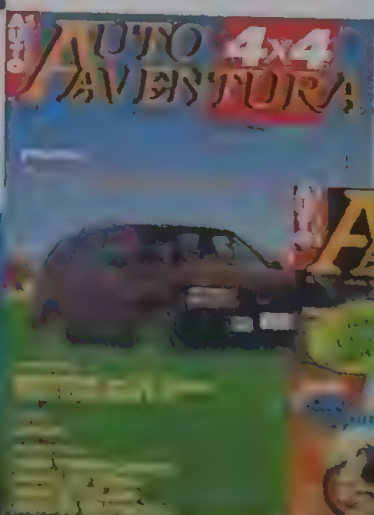
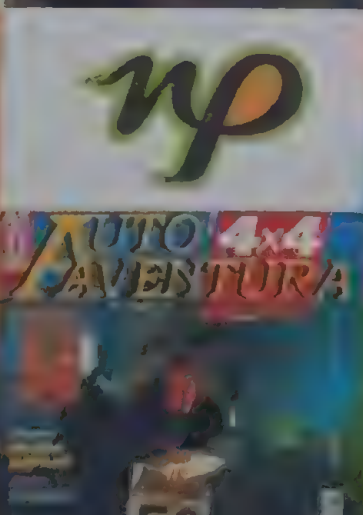
ELECTRONIC ARTS



*Tu revista del TODO-TERRENO
y la AVENTURA
... es otra publicación de*



**EDITORIAL
NUEVA PRENSA, S. A.**



En carrera se puede disfrutar conduciendo cualquiera de los coches, teniendo opción a cambiar a cualquier otro vehículo elegido en cualquier momento.

THE ULTIMATE FANTASY DRIVING GAME

CAR AND DRIVER

Test Drive
How the Race

La carrera se puede disfrutar conduciendo cualquiera de las coches, remando o pisan a cambiar a cualquier otro vehículo elegido en cualquier momento.

es necesariamente imprescindible para lograr un aceptable marco en el que pasar unos agradables momentos al volante de tus sueños hechos realidad.

José Villalba Medina.

Categoría	Porcentaje
Jugado	100%
Pasa	95%
Sando	90%
(Reserva para el día)	90%
Mex.	100%

TM





¡HOLA COLEGA!

¿Te ha sorprendido verme? Soy

Hugo tu amigo de


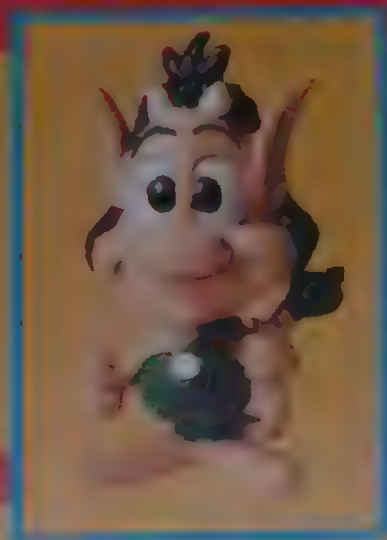
¡Ya estoy aquí!



DISPONIBLE:
* PC / PS
* AMIGA



PRO-IN



**por tu participación
y por seguirnos
numero a número**

Queridos lectores "juegones":

1º) El acierto en la elección del personaje central del concurso, "HUGO", en función de su popularidad.

No quiero finalizar sin agradeceros
vuestra confianza en OK PC.

1111-73

May 11, 1912

INTERACTIVE TELEVISION
ENTERTAINMENT

GANADORES DE LOS 60 RELOJES DEL CONCURSO "HUGO"

Carlos Alberto Jaraa Valencia David Cuallín
 Carme Miquel Sergio Ocio Barriales Astu-
 rias Daniel de la Torre Alarcón Valencia Cristina
 Fernández Tellechea Asturias Estephania Ro-
 tenhan Baleares Daniel Vazquez Barcelona
 Ismael Garrido Martínez Barcelona Isabel Se-
 gudo Orgue Barcelona Alicia Rodríguez Vil-
 la Barcelona Andrés Ruiz Delongos Burgos
 Miguel Angel Saúl Soto Cáceres Daniel Milla-
 neta Madrid Juan Carlos Jiménez Sanjaiz Cádiz
 Pablo Rodríguez Pérez Cádiz María Argüelles
 Víctor García Valencia Alicia Guzmán Bode-
 yruiz G. Real Oscar Bustabad Feal La Coruña
 Juan Pascual Hernández La Coruña Jeremy Sa-
 ymón Alba Girona Angel Montero Guzmán Gra-
 nada Isaac Delgado G. Plaza G. Guipúzcoa Jon
 Juan Irujo Guipúzcoa Sebastián Hernández
 Quintero Huelva María José Barrio G. Guipúz-
 coa Esther Irujo G. Guipúzcoa Muelle Huente Juan
 José Ramírez Rojas Jaén Sandra Palomo Jaén
 José Manuel Javier Díaz Sanjaiz del Campo Ma-
 jorid Noemi Andrés Huélamo Madrid Daniel del
 gado de la Torre Madrid María Isabel Mar An-
 thuz Madrid Estefanía López Gulsado Madrid
 Martina García Valencia Sandra María Bar-
 rido Chiva Madrid Fernando Serna Sánchez
 Málaga Jové León López Almería Manuel
 Fernández Monoya Huelva Juan José Penida
 Blanco Pontevedra Juan Luis Rodríguez de la
 Torre Pontevedra Luis Francisco Ruiz Peña Sevil-
 la Lara Campos Madrigal Sevilla Daniel García
 Angüel Valencia Sergio Pascual Valencia In-
 lencia López Vega G. Guipúzcoa Daniel
 Hernández Ferrera Valladolid Marcos José
 Illana Mata

OK PC Pasarela



- OK Pasarela. THE PERFECT GENERAL
- Compañía: UBI SOFT
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: ADUB y compatibles.
- Posibilidad de 2 jugadores vía modem

CONQUISTA SIN PARAR

Los amantes de los juegos de rol estais de suerte, nos encontramos ante un juego con una gran profundidad estratégica y realmente entretenido.

Con una gran variedad de interesantes escenarios, desde los más sencillos a los más complejos. No existe una estrategia única para vencer en ellos. Así que adelante, disfrutad de la diversión y emoción de este juego para estrategas.

El juego básico plantea un conflicto bélico entre 2 jugadores, aunque el ordenador puede asumir el papel de uno o ambos comandantes de los ejércitos enfrentados.

Cada unidad tiene asignado un coste específico y unas características propias.

Antes del juego cada comandante debe seleccionar sus piezas, esto no quita que durante el juego se puedan comprar refuerzos adicionales.

ESCENARIOS

Los escenarios en los que se desarrolla el juego son rectangulares, dotados de una rejilla hexagonal, utilizada para la medición de distancias, algo que nos será muy útil a la hora de determinar alcances de fuego y las distancias que podemos recorrer con nuestras piezas.

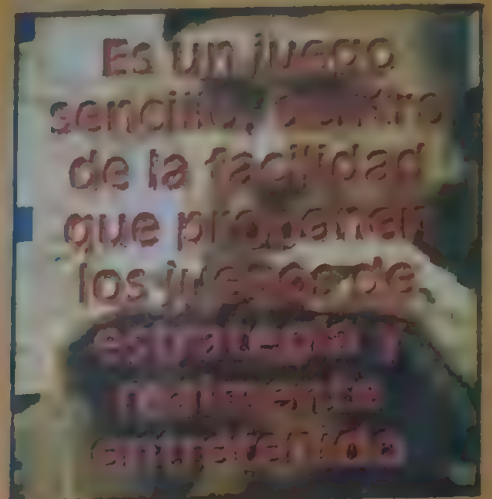
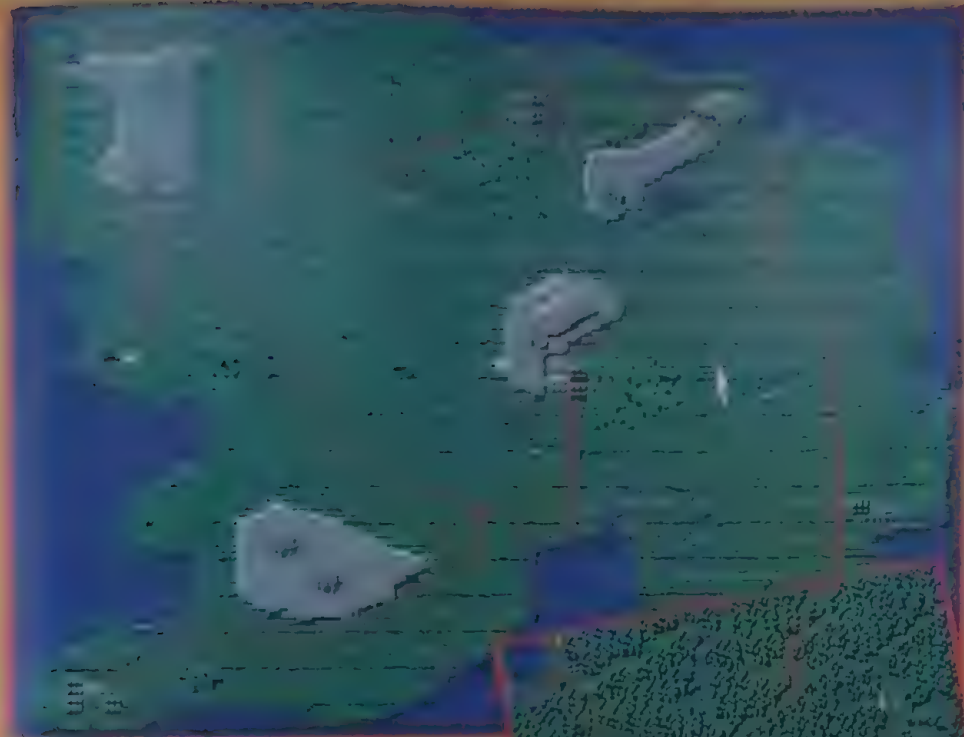
Avanzaremos ante distintos tipos y niveles de terreno que afectarán al combate, esto deberá ser tenido muy en cuenta con el aspersamiento ganador, pues tiene un rol tan importante en el movimiento, visión y resultados del combate.





GUERRA TOTAL

Como en la mayoría de las situaciones de conflicto, la meta es controlar el mayor territorio posible, lo que en este juego se traduce en tomar tantas ciudades como sea posible. Cada ciudad tiene un valor asignado de puntos, cuando al final de un turno un jugador controla una ciudad recibe los puntos correspondientes de esta. El ganador de la batalla será el que más puntos haya obtenido a lo largo de los diferentes turnos.



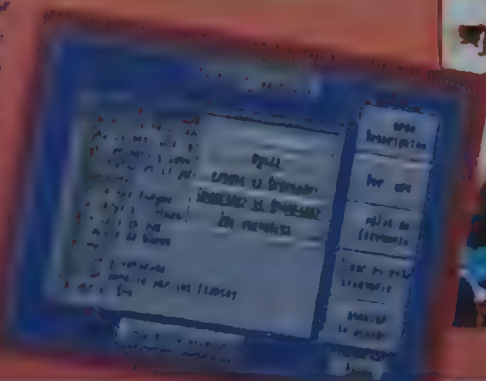
Se puede participar en cualquiera de los escenarios, tanto como atacante o defensor. El verdadero desafío que se plantea es el de jugar una serie de dos partidas en el mismo escenario, una vez como atacante y otra como defensor, ya que el terreno de algunos escenarios favorecerá clara-

Nos encontraremos el típico terreno plano, en los que el movimiento será fácil, ofreciendonos ventajas, pero también desventajas significativas en combate.

Veremos carreteras que nos dotarán una forma de movimiento rápida, al igual que las vías de ferrocarril, y al contrario los bosques en los que las unidades irán a menor de velocidad, ofreciendo la ventaja al ejército defensivo, ya que limita la visibilidad del enemigo.

Las ciudades y fortificaciones funcionan como los bosques en cuanto a protección defensiva, pero en ellas el movimiento es superior, a no ser que haya demasiados combates producidos por los ataques enemigos. Un juego se compone de un número limitado de turnos, cada uno con las acciones de varias unidades. Cada fase alterna entre el turno atacante y el turno defensor. Para un buen combate, cada jugador debe estar atento a las acciones de su oponente, ya que el control del terreno es clave.

La meta central del juego es la de controlar el mayor territorio posible y para esto te deberás valer de un extenso armamento, buen conocimiento geográfico y mucha sabiduría.



mente a uno de los dos bandos.

Se podrán determinar las reglas a seguir durante el combate, incluso elegir en cual de los 3 niveles de dificultad se desea jugar. No hay nada de complicación al jugar, las dos estrategias más comunes, como la de atacar y la de defender, están presentes.

En el primer nivel, la unidad que sea al enemigo, este tendrá la ventaja de estar parcial en el que los ataques, pero con puntos de daños, resistiendo así varios ataques. Que solamente es posible elegir entre acertar siempre o acertar a veces, tener una vista completa o un campo visual limitado, y algunas opciones más con las que te familiarizarás en su momento. Dentro de la facilidad del juego, pueden darse más situaciones de estrategia y táctica de las que ocurrirán en un combate real.

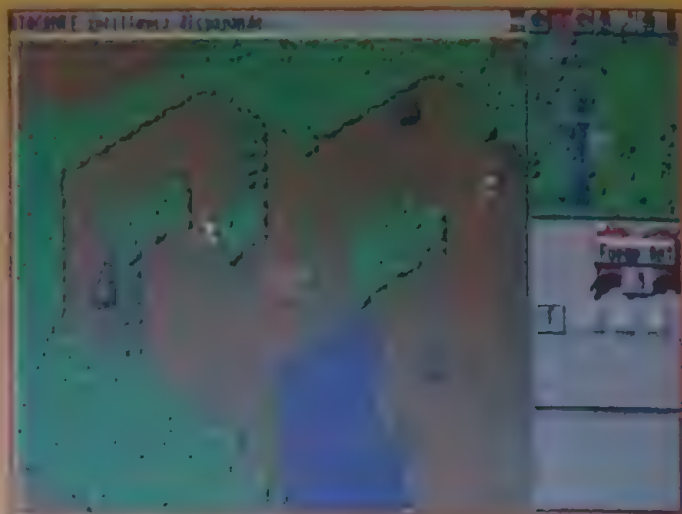
MODOS DE JUEGO

Tendremos a nuestra disposición desde el tanque pesado, la pieza más lenta pero más potente de todas las unidades, hasta el carro blindado, el más rápido pero débil en ataque. Dispondremos de infantería, lo más barato que se puede encontrar, aunque nos servirá para mantener ciudades y obtener así puntos de victoria.

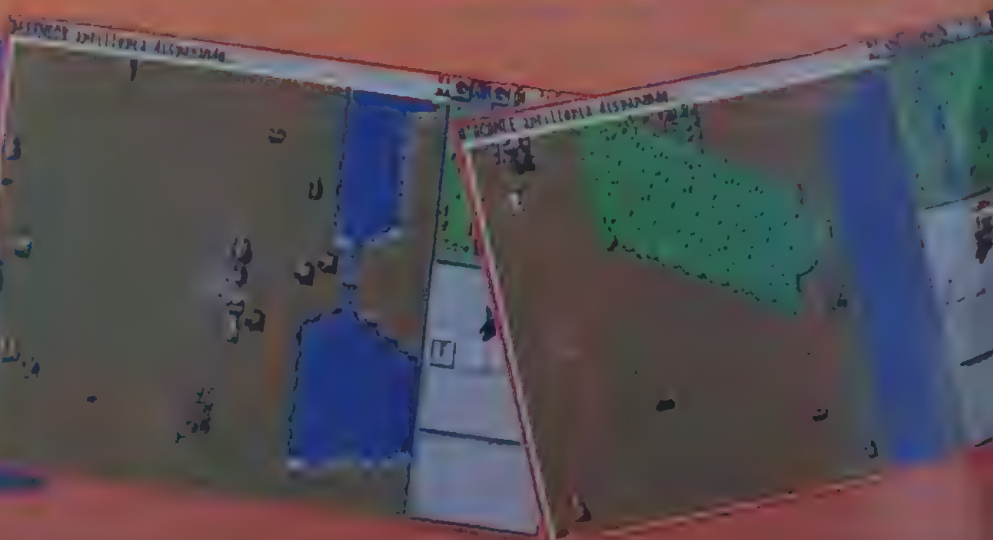
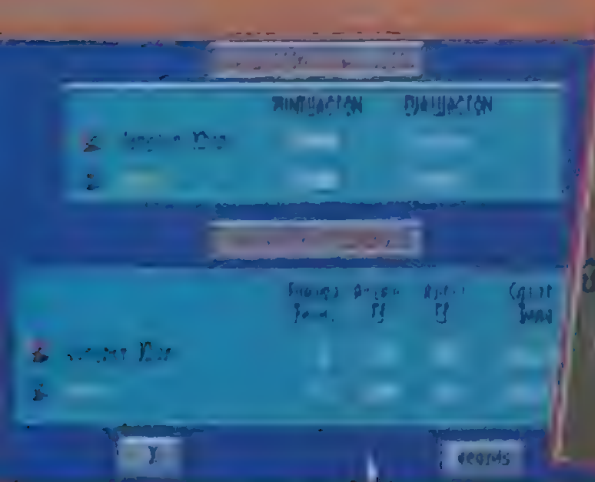
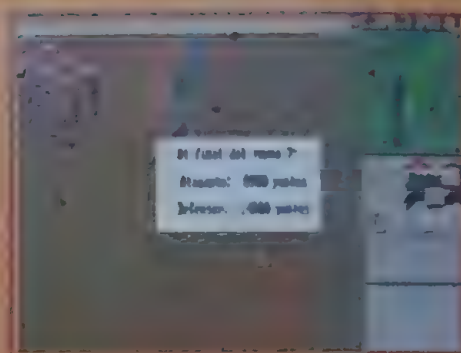
No falta ni el más mínimo detalle en cuanto a armamento se refiere, incluso dispondremos de ingenieros que podrán colocar minas con una carga efectiva durante dos detonaciones. Con ayuda de estos podrás construir puentes que permitan el acceso a través de ríos o los vehículos blindados, al igual que podrás hacerlos saltar por los aires si ese fuera tu deseo. Todas las unidades pueden moverse en un mismo turno, aunque algunos tipos de terrenos bloquean todo movimiento para unidades específicas, haciendo de esto un aliciente más que complementa al juego.

Una de las diferentes formas de causar daño al oponente es en el duelo cuerpo a cuerpo. En esta modalidad, el combate será a muerte, dando que, como consecuencia, una de las unidades participantes no sobrevivirá.

Como ves, las obstáculos para convertirse en el Perfecto General son muchos.



Te conviene tener presente que las carreteras te permitirán un rápido y eficiente desplazamiento de tus unidades, por el contrario los bosques la reducirán a la mitad. Bastante lógico, ¿no?



- OK Pasarela
- GOLF DAVID LEADBETTER'S
- Compañía MICROPROSE
- Distribuidor ERBE
- Tarjeta Gráfica VGA/MCGA
- Tarjeta de sonido ADUB ROLAND
SOUNDBLASTER, IBM SOUND



Toda la emoción del golf de alto nivel se traslada a las pantallas de nuestros ordenadores con un simulador que promete muchísimo. Un juego que ha sido apadrinado, nada más y nada menos que, por David Leadbetter, uno de los grandes del circuito americano. Y que según se comenta en el Grand Slam, este simulador de golf es uno de los más reales que se hayan hecho jamás.

El equipo de MICROPROSE ha creado una simulación exacta que no solamente nos hará pasar horas de entretenimiento, sino que con una dinámica comprensiva ira enseñándonos detalles acerca de las tácticas del golf. Unas tácticas en las que seremos instruidos a través de las sesiones de prácticas por el mejor profesor de todos los tiempos, David Leadbetter's. Este hombre será el que nos empuje hacia nuestra meta: "colarla en el agujerito".

La variedad de golpes es tan completa como los diferentes campos en los que podrás poner en práctica tus potentes golpes, campos a los que no les falta ni el mas mínimo detalle, árboles, riachuelos, bunkers de arena, terrenos de distintas dificultades, y una gran multitud de greens en los que patear, y todo esto por supuesto con unas perfectas tres dimensiones.

Si a las 12 Megas que ocupa el juego, más las 2 que necesita de memoria, le añadimos que nos recomiendan un PC 386 y una versión 5.0 de MS-DOS, lo menos que podemos esperar es un gran juego de golf. Y parece que lo han conseguido, el juego puede ser controlado por medio de joystick o teclado, pero por supuesto esaconsejable el uso del ratón, por su comodidad en el acceso a los iconos que aparecen en pantalla.

MANOS A LA OBRA

Nada más cargar el juego, aparece el libro en el que se recogen todas las características de los campos, los jugadores que participan, sus estadísticas, etc..., en definitiva todo lo que nos hace falta para empezar un verdadero campeonato. Primeramente, deberemos elegir en cual de los 6 campos de los que disponemos deseamos participar, como opción por defecto, jugaremos en el Donald Ross Memorial.

Una vez elegido, nos encontraremos en el campo de Club-house, desde aquí tendremos acceso a todas las áreas del juego, moviendo el cursor a lo largo y ancho de la pantalla, nos irán apareciendo diferentes opciones:

"Player Set-up": Esta opción hará aparecer un vestuario en el que se encuentran cuatro taquillas, una para cada uno de los 4 posibles participantes, ya que pueden jugar hasta 4 perso-

iPEGGALE F

nas, pudiendo jugar alguna de ellas por vía Modem, opción que nos aparece en el Clubhouse con el nombre de "Modem Play".

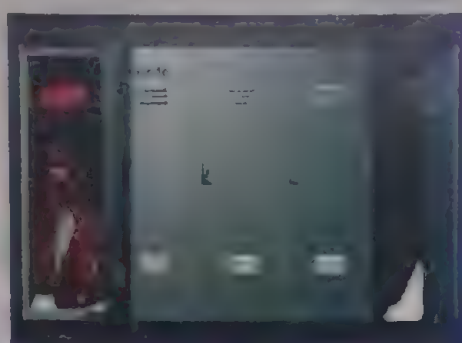
CREATE UN CAMPEONATO A TU MEDIDA

Una vez seleccionados los participantes debemos elegir el tipo de campeonato. Entre muchas de las opciones que da el juego, tendrás la oportunidad de jugar en uno contra uno con cualquiera de tus amigos y a falta de éstos, con la propia máquina. Podrás competir por la preciada medalla o jugar simplemente un torneo a 18 o 36 hoyos e incluso a 72 si tienes la suficiente preparación física y psicológica para llegar hasta el final. Si no terminas un campeonato ya iniciado, no te preocupes, todo se va grabando automáticamente, golpe por golpe sin que se escape ninguno, de esta forma podrás volver donde lo dejastes y también poder ver todas las golpes que hayas dado anteriormente.

Disponemos de la opción Mulligan, con la cual podremos repetir algún golpe desastroso, el número de Mulligans lo determinaremos al principio del juego, siendo recomendable para principiantes el 5. Otra opción importante será las que nos permita practicar en cualquiera de los hoyos existentes del campo, para esto tenemos no una, si no dos opciones en el Clubhouse. El "Driving Range", con el que practicaremos el siempre importante golpe de salida, y el "Putting Practice" con el que prepararemos los golpes dentro del green.

Se nos asignará un Hándicap 28 de salida, que corresponde a la categoría cuarta, o sea que la dificultad para nosotros será mínima, este hándicap iremos reduciéndolo a medida que vayamos obteniendo buenos resultados, en el primer nivel se encuentran los jugadores con un hándicap 5 o menor, por lo tanto deberemos entrenar mucho y bien para estar arriba con los mejores.

Existe también una opción de video en el que podremos ver todas las partidas juga-



UERTE!





das anteriormente, así como aquellos golpes que nosotros creamos que deben ser vistos de nuevo debido por lo bueno que fueron, o porqué no, por lo malos que fueron.

Sin movernos del Clubhouse podremos ver los trofeos que posee cada campo, las estadísticas de cada jugador, y elegir otro campo si así lo deseamos. Una vez elegido el campo, los jugadores y el tipo de juego, ya solo nos queda pulsar la opción de "Begin Round" para empezar este apasionante deporte como es el golf.

GOLPEAR CON TÉCNICA

Antes de jugar cada hoyo, aparecerá un mapa isométrico de éste, en el que indicaremos en que dirección irá nuestro golpe de salida. Estáte atento, pues si te despistas y no se lo indicas, el lanzamiento puede ir a parar donde menos te lo esperes. En la parte inferior del mapa nos aparecerán algunos iconos que nos permitirán desde colocar la bola en la posición deseada, hasta co-

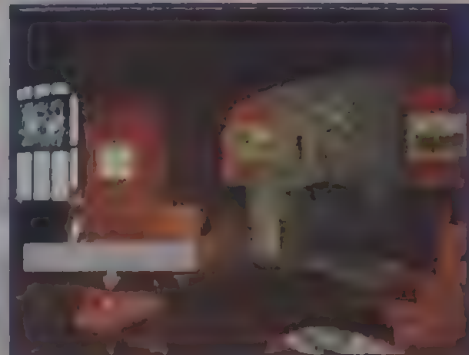
**MEJORA TU
HANDICAP DIA
A DIA, Y
LOGRARAS
SER EL MEJOR.**

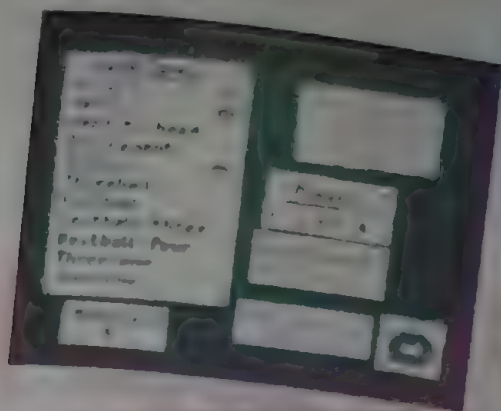
locar nuestros pies a la distancia apropiada a la hora de golpearla.

El icono con una flecha en medio nos conducirá a la vista tridimensional del juego en la que no falta ni el mas mínimo detalle, vamos, que crearemos que estamos nosotros mismos dándole a la bola.

Dar el primer golpe quizás te cueste un poco, pero con un poco de práctica lo dominarás enseguida, pues la especie de reloj que tenemos para indicar el golpe a dar, se las trae. Al pulsar el botón izquierdo del ratón sobre el icono de la flecha, la línea que sube marcará la potencia que le damos al golpe, ésta ha de pararse con el botón derecho. La línea que baja, controla la dirección del golpe, y deberemos pararla con el botón izquierdo. Si se está usando el teclado, el modo de parar es la barra espaciadora.

Tendremos la opción de los anteojos que nos permitirá examinar de cerca el camino que, en teoría, recorrerá la bola en el próximo lanzamiento, siendo de gran utilidad por permitimos ponemos sobre alerta





de algún riachuelo, árbol o "búnker" que hubiesemos pasado por alto y pudiese impedir el buen transcurrir del juego.

Una vez que la competición haya comenzado aparecerán 4 nuevos iconos: "Replay", "Save Shot", "Mulligan", y un último que nos informa sobre el terreno en el que ha caído la bola. Podremos ver los golpes repetidas veces con la opción Replay, pero no simplemente como los vimos, sino que podremos situar cámaras de video en cualquier parte, siguiéndola la bola, delante de ella, o bien dando vueltas a su alrededor. Combinando éstas, podrás impresionar a propios y extraños con tus golpes. Con "Save Shot" podrás grabar los golpes que tú desees y poder hacer así una bonita y completa colección de los mejores golpes del torneo.

Y POR FIN LLEGAMOS AL GREEN

Tras los golpes de aproximación al green, lo más difícil está aún por ver, pues aunque estemos muy cerca del hoyo, colarla no es nada fácil. Tendremos que estudiar

las caídas y subidas del terreno, si es rápido o lento el green, todo esto nos ayudará a conseguirlo con los mínimos golpes, pues de eso se trata.

Como no es de extrañar en este fantástico simulador, no se les ha pasado por alto ni el menor detalle, pues en el green nos aparecen nuevos iconos como son una rejilla que nos hará ver con más claridad los desniveles de éste y podremos ver también la bola desde el lado contrario desde el que la golpeamos, siendo así, si es posible, una visión más detallada del terreno.

No olvides que tendrás en todo momento a tu instructor particular, David Leadbetter's que te irá dando algún que otro consejo en tus recorridos por los diferentes campos, y a un comentarista del programa de televisión Sports View que estará atento a todo lo que ocurra en los 6 verdes campos que posee el juego.

A medida que vayas entrando en el juego irás descubriendo más detalles, que harán que te aficiones de una manera impresionante. Además el sonido que lleva incorporado es muy real. Si no te has hecho

aún con él, no se a que esperas pues es una inversión de lo más inteligente.

Jesús Hervás.

**DAVID
LEADBETTER SE
ENCARGARÁ DE
DARNOS LOS
CONSEJOS
PRECISOS
DURANTE EL
DESARROLLO DEL
RECORRIDO.**



A-Train

- OK Pasarela: A-TRAIN
- Compañía: MAXIS/OCEAN
- Distribuidor: FRBE
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA/MCGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, SOUNDMASTER, ROLAND MT 32, TANDY



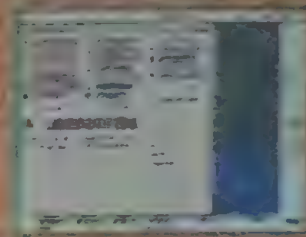
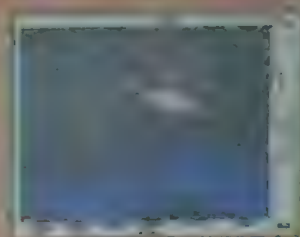
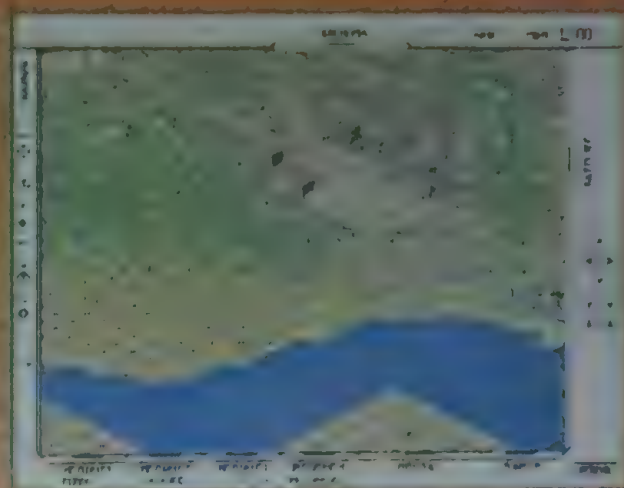
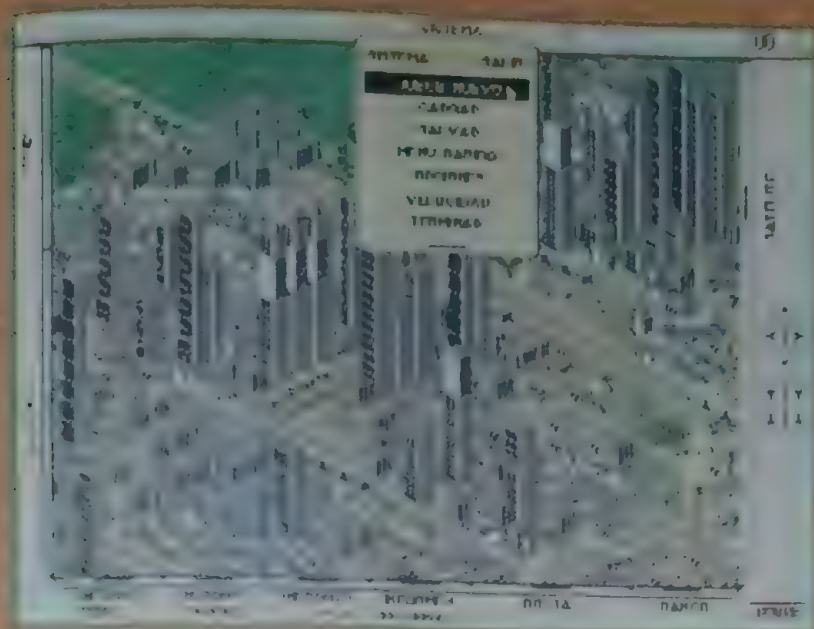
Por cierto, ¿cuántas veces hemos soñado con ser el maquinista de uno inmenso locomotor, y lo que es más, tocar el maravilloso sonido de su claxon? Con este programa de MAXIS, -creadores del archiconocido SIM CITY-, conseguiremos mucho más que eso. Seremos los amos y señores de la que esperamos se convierta en la más importante empresa ferroviaria del Mundo.

UN POCO DE HISTORIA

Hace poco más de seis años, mientras en Europa todavía nos divertíamos con nuestros queridos -aunque algo anticuados- Spectrums, en Japón aparecía la primera versión de este juego para los principales ordenadores domésticos que allí existían, y que por aquel entonces causó impacto entre la población nipona.

Una segunda versión apareció bajo el nombre de A-TRAIN II y fue la primera que se publicó en los Estados Unidos aunque bajo un nombre algo distinto, RAILROAD EMPIRE.

LA FIEBRE FERROCAR



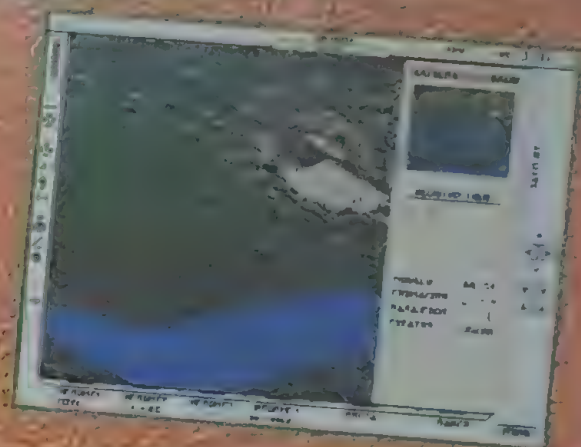
Por fin, en 1990 aparece en Japon la version que nos ocupa. Hoy por fin, casi tres años despues podemos disfrutar de este maravilloso juego. Todo ello gracias a los creadores de otro programa muy similar a este, SIM CITY.

CREA TU PROPIA EMPRESA

Este sera el principal objetivo del juego. Crear una empresa sólida y consistente que sea competente y ofrezca unos buenos servicios a la población de nuestra ciudad. Pero, ¿como se puede conseguir todo esto?. Bien, el programa dispone de multitud de opciones para llevar a cabo nuestros propósitos. Podremos comprar terrenos para asentar nuestras vías, instalar éstas, comprar los mejores trenes del mercado -de carga, de pasajeros,

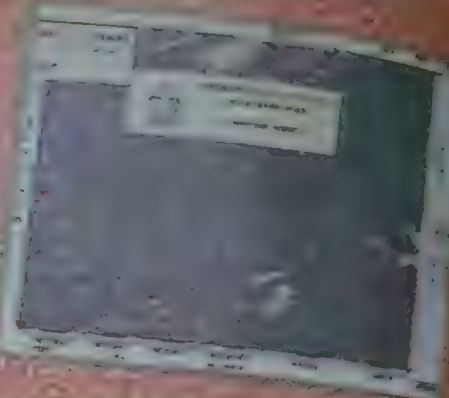
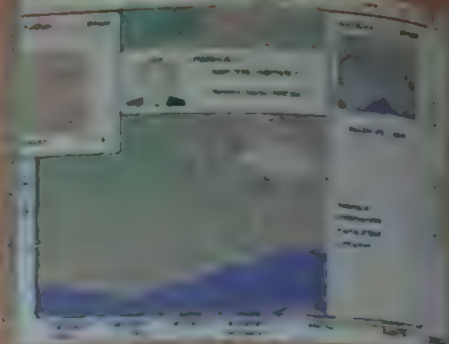
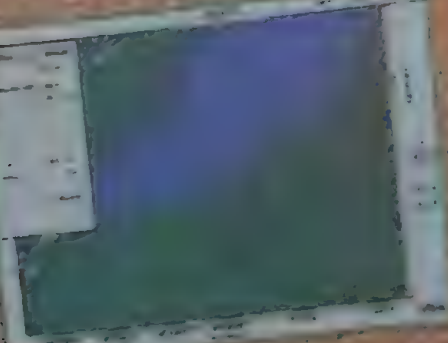
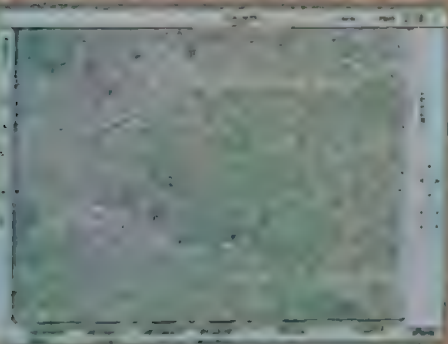
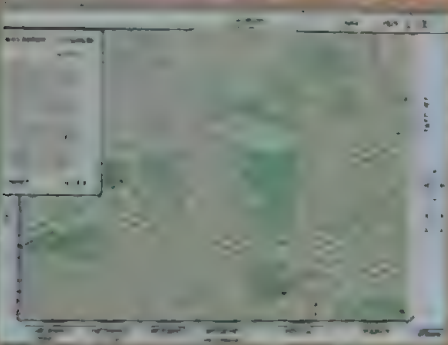
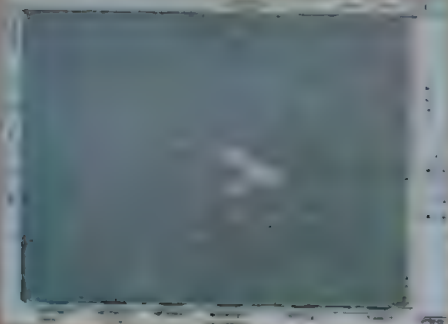
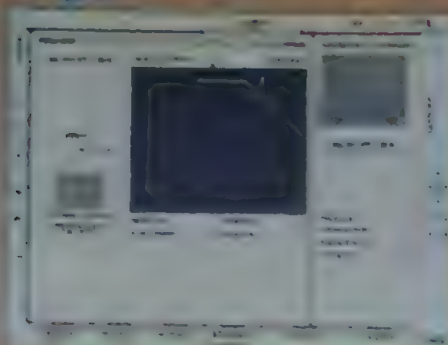
de alta velocidad, etc-, realizar los cambios de agujas y determinar los horarios de salida y llegada de nuestros trenes.

Ya tenemos nuestra empresa ferroviaria, y ahora ¿qué?. Esperaba que me hicieseis esta pregunta, porque aquí es donde descubrirás las inmensas posibilidades que encierra este programa. Obviamente, una empresa con ambiciones no se va a centrar en un solo campo, por ello el programa incluye las opciones que nos permitirán crear un imperio hotelero, construir cientos y cientos de apartamentos para los trabajadores de nuestras fabricas, abrir centros comerciales y dotar a



DEL RIL





la ciudad de lugares de recreo como campos de golf, pistas de esquí y por supuesto grandes estadios para los partidos de los dominicos.

Y LA CIUDAD CRECE

Según como llevemos el negocio, la ciudad en principio será una pequeña villa en la que nos asentemos ira evolucionando al mismo tiempo que el propio programa comience a crear calles, carreteras, puertos e incluso aeropuertos.

Dispondremos de varios informes -que se actualizan automáticamente según pasa el tiempo- que nos permitirán consultar la rentabilidad de nuestros negocios e instalaciones, el crecimiento de la villa o ciudad, ganancias y pérdidas y, por supuesto, la marcha de nuestra empresa ferroviaria. ¿Algo más?, pues sí, porque gustándote el mundo de la bolsa, el programa te dará la posibilidad de invertir tus ahorros en la misma, ¿Y si necesito dinero para emprender algún pequeño negocio?, no te preocupes, para eso está el banco. De él podrás conseguir créditos a largo plazo aunque con unos intereses algo abusivos.

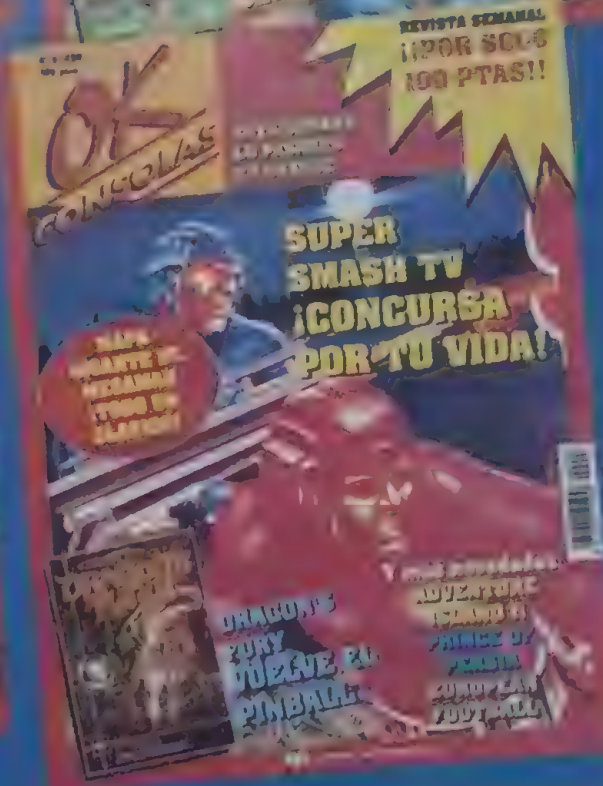
ALTA CALIDAD TECNICA

Ya que se había creado un programa de tanta calidad y con tantas posibilidades, ¿qué sentido habna tenido el descuidar el resultado final del mismo con unas cualidades técnicas pobres? Ninguno, por supuesto, por eso MAXIS ha dotado al programa de unos bonitos gráficos, una cuidada banda sonora y unos precisos movimientos que harán un poco más realista el programa de lo que era hasta el momento. Es tal el interés que han puesto en el acabado del juego, que se han permitido el lujo de introducir pequeños detalles como los ovnis que aparecen durante los meses de verano, los fuegos artificiales que se celebran en las fiestas de las noches del sábado del mes de Agosto e incluso a Santa Claus en la noche del 24 de Diciembre. Son pequeños detalles que aunque carecen de utilidad alguna, dotan de una gran simpatía al programa.

El único y más importante fallo que se le podría encontrar a este programa, es sin duda, la gran dificultad que encierra. He jugado mil partidas, me he leído el manual otras cincuenta mil y los resultados son siempre los mismos, nuestro encargado de finanzas nos dará siempre el mismo mensaje "Estamos en Bancarrota". Es duro pero cierto, lo mejor que puedes hacer es leer el manual una y otra vez -gracias a él te podrás enterar de ciertas cosas como que es mucho más rentable un tren que sale a la seis de la mañana que uno que salga al mediodía- e intentar superar con mucha paciencia y buenos dotes de mando todas las adversidades que se interpongan en tu camino. Un gran programa que hubiese sido perfecto con un pelín menos de dificultad. ¡Ah!, por cierto, hay una estación de tren que no funciona todo lo bien.

Juan Carlos Soria

OK 115	
Jugabilidad	80
Gráficos	95
Sonido	75
Durabilidad	90
Movimientos	85



**VIVE LA AVENTURA
CON TUS JUEGOS
PREFERIDOS**
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!

TODAS LAS SEMANAS EN TU KIOSCO

OK PC Pasarela

Desde que los ordenadores son ordenadores, los programas poco originales siempre han sido poco originales y además han aburrido un poco. Pero también es verdad que cuando se posee un PC lo único que encuentra uno son simuladores y super-aventuras. Así que, un programa poco original como este se convierte en algo verdaderamente novedoso para un sistema como el nuestro.

- OK Pasarela NICKY BOOM
- Compañía MICRODIS
- Distribuidor SYSTEM 4
- Tarjeta Gráfica VGA
- Tarjeta de sonido ADLIB
- SOUNDMASTER THUNDERBARD
- POLAND MT 32



UN CHICO EXPL

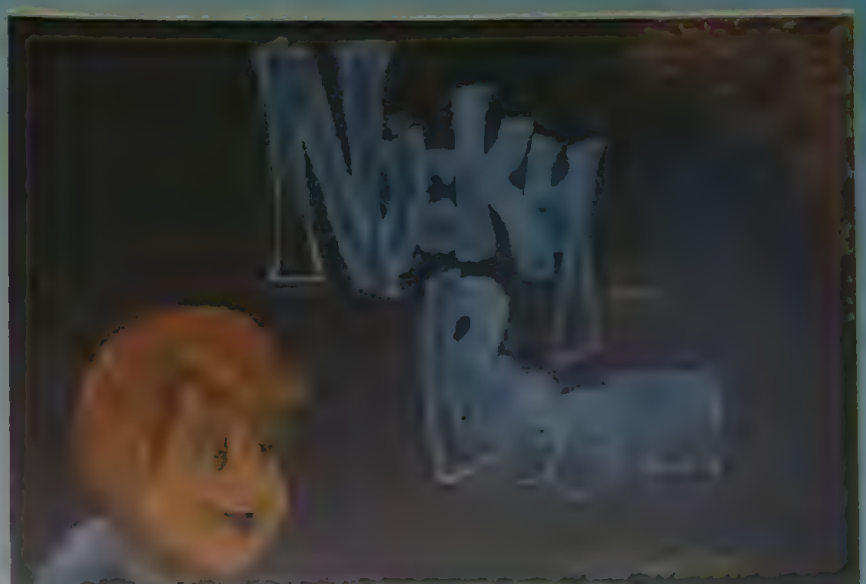
UN CHICO BOOM.

Ahí va el argumento: El Abuelo de Nicky ha sido capturado (al menos no era una princesita) por la Bruja mala que habita en el bosque. Como Guardian de la gente del bosque, la malvada espera de él que le revele los secretos de éstos. Por supuesto la bruja ha convertido a todos los habitantes en seres malignos que tratarán de impedir que Nicky encuentre a su abuelo. Pero... ¿porqué lo de chico boom? Bueno, como habréis podido deducir, el chaval es bastante aficionado a los petardos (algo lógico si tenemos en cuenta que es natural de Levante), por lo que su mane-

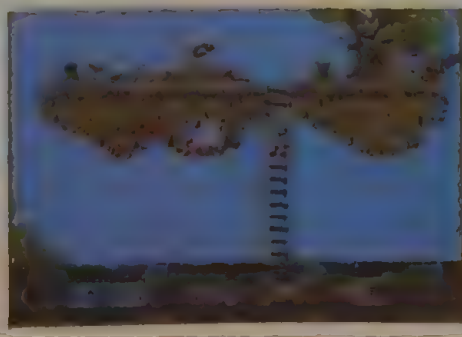


...diestro y siniestro.
 ...sencilla como des-
 truir todo lo que se cruce por el camino.
 ...arices y avanzar lateralmente...
 de fase. Para acabar con nuestros...
 mos optar entre tres posibilidades...
 nuestro disparo (hay premio para...
 que dan de proyectil lanza Micky. Acabar con
 ellos de un bombazo de los nuestros o bien apla-
 tarlos al más puro estilo "apisonadora".

...tro camino encontraremos numerosos co-
 ...ro de los cuales se hallan gran cantidad
 ...extra energía por el fin...
 ...para revelar
 encuentren-



CO MUY OSIVO



BASTANTE NORMALITO.

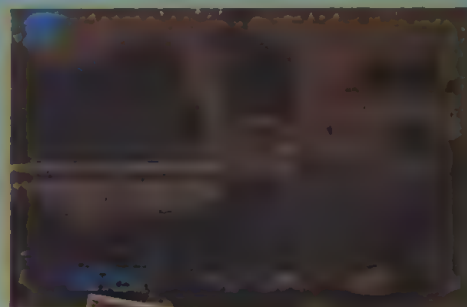
[illegible]

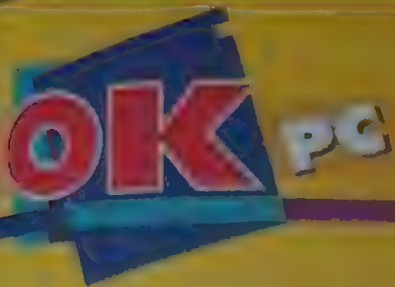
Para el usuario de Linux, uno de los problemas al instalar una nueva distribución es no tener acceso a los archivos de configuración de la tarjeta de video para poder instalar el driver de la tarjeta de video. En este artículo se muestra cómo solucionar este problema.

Harry, quien debe de rescatar a su abuelo (curiosamente no es ni un granito ni un conito ni nada del género), a través de cada uno de los ocho capítulos de la novela, se va acercando poco a poco al mundo de la vida adulta. De la mano de los protagonistas secundarios, los chicos de la escuela y de las hermanas y de los siete amigos, a solucionar el problema de Nelly.

Siempre en este puede ser uno de los contenidos de este programa, e de rellenar un hueco en la biblioteca que de seguro está abandonada y en la que siempre han tenido más éxito los arcades. Está bien que a veces se construya algún que otro programa o como este que te haga olvidar los quebraderos de cabeza que te propone nuestra amada Larry o nuestro colega indiano. También es bueno que te olvides por un tiempo de la fuerza G de nuestro caza F-17 o F-15. Es tiempo de jugar a algo sencillo como Nicky Boom. Nada del otro mundo pero resurton.

JAVIER S. FERNANDEZ

64



¡SENSACIONAL OFERTA!

SUSCRIBETE Y APRENDE



VALOR APROXIMADO DEL REGALO, 5.000 PTAS

Suscribiéndote ahora a **OK PC** recibirás totalmente **gratis** este magnífico programa tutorial para **MS-DOS 5.0** en tu domicilio. Aprende a manejar tu ordenador a la vez que te diviertes con **OK PC**.

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 12 próximos números de **OK PC** por 7.200 Ptas. (incluido IVA y gastos de envío) y recibiré totalmente gratis la oferta de suscripción.

Nombre: _____

Primer apellido: _____

Segundo apellido: _____

Domicilio: _____

Número: _____ Piso: _____

C: Postal: _____ Ciudad: _____ Provincia: _____

Edad: _____ Profesión: _____ Teléfono: _____

Firma: _____

Tipo de ordenador: _____

Deseo recibir elTutor de Ms-Dos 5.0: ☐

Prefiero el 20% de descuento ☐

FORMA DE PAGO:

☐ Contrarreembolso

☐ Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.

☐ Giro Postal N°: _____

Editorial Nueva Prensa S.A.

Plaza del Ecuador nº 2, 1ºB 28016 Madrid
Tfno.: 457 53 02/ 52 03/ 52 04 Fax 457 93 12

Suscripciones por tfno.: 457 53 02/52 03/52 04

Suscripciones por fax. Tfno.:457 93 12

* Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 1 de Abril

La renovación será automática, salvo orden contraria expresa

Tus continuas peleas por entender las acciones que realiza el ordenador, están llegando a su fin. Ponemos en tus manos el Programa Tutor para Ms-Dos 5.0, un verdadero profesor que te ayudará a convertirte en un experto conocedor del Sistema Operativo más utilizado del momento.

Ahora tienes la oportunidad de comprender mejor el mundo del PC a través de un método interactivo, sencillo, rápido de manejo y muy fácil de comprender. Los secretos de tu ordenador dejarán de serlo desde el primer día de este completo curso.

Por Tfno

457 53 02/ 52 03/ 52 04

Por Fax 457 93 12

¡QUE OFERTA!

¡No la dejes pasar!

Tu eliges: el Programa Tutor
Ms-Dos 5.0 o el 20%

de descuento en el precio
de tu suscripción.

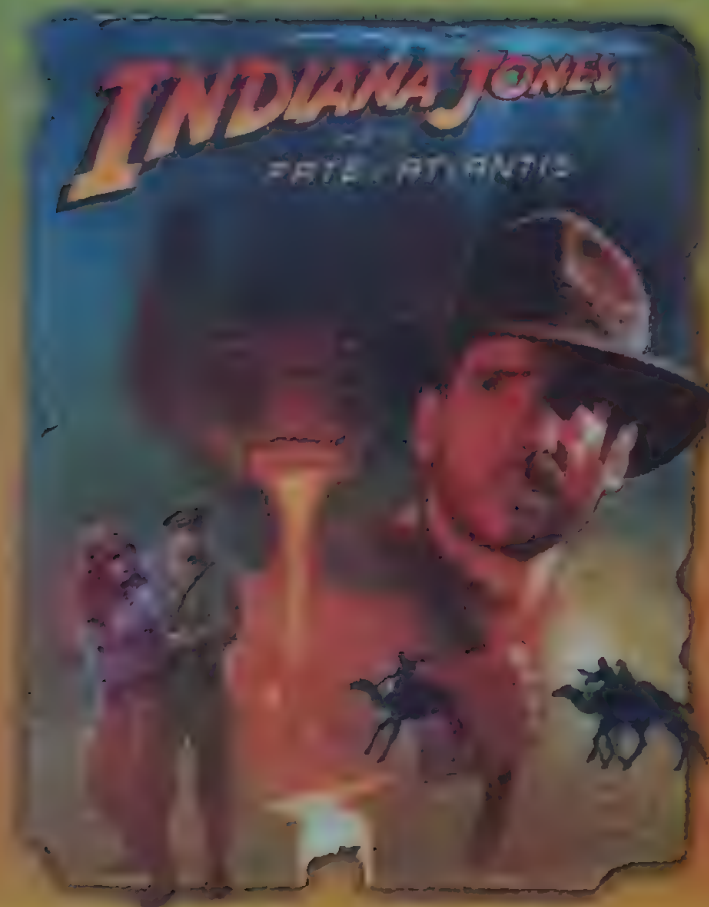
Ahora tienes la oportunidad...
engáñchate a

OK PC

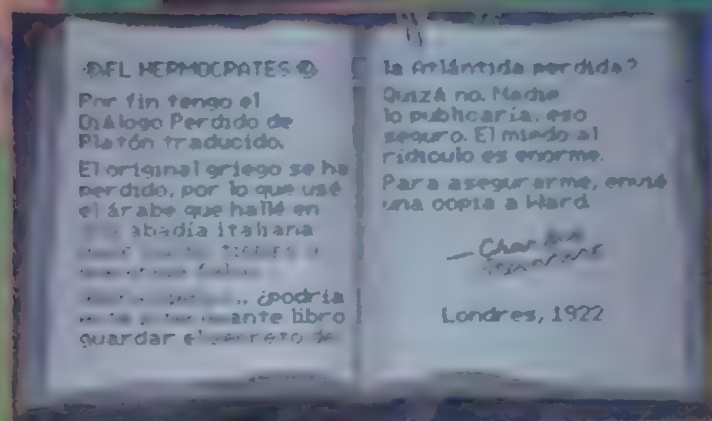
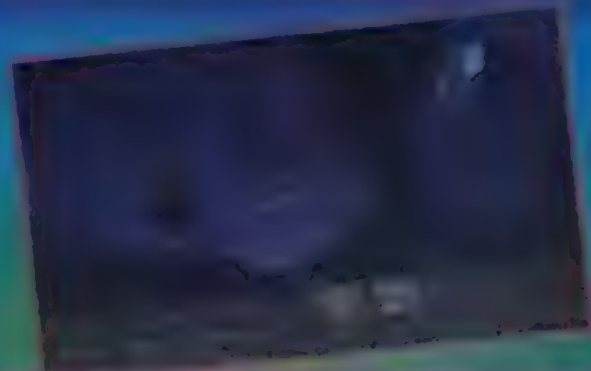
Indiana Jones and the Fate of Atlantis

- OK Tricks & Tracks: **AVANCA**
- Creador: **DAVE COOPER**
- Compañía: **LUCAS ARTS**
- Distribuidor: **EPBE**
- Tarjeta Gráfica: **VGA**
- Tarjeta de sonido: **AD LIB, SOUNDBLASTER**

EL DR. JO INVESTIGA



Mucho tiempo había pasado desde que comenzase la búsqueda de una zona establecida en las orillas de la Universidad. Algunos días cuando almorzaba me la había pasado para hacer unos estudios científicos. Cuando por fin me vino un grupo de amigos y yo establecí un laboratorio a un extraño personaje, al cual me dio a entender que sus investigaciones estaban relacionadas con la Atlántida, una civilización perdida y que me iba a ayudar a descubrirlo. Y a continuación me dio un libro con la historia completa de la historia de mi descubrimiento.



ONES DE NUEVO

Todo esto parecía muy raro y era lo suficientemente atractivo para despertar mis instintos aventureros. Recorde a una antigua compañera que podría serme muy útil en mi misión. Sofía trabajaba ahora como medium pero seguro que aun quedaría en su cabeza alguna neurona con sentido para ayudarme en mi empresa. Me cambié de ropa y decidí ir a buscarla al teatro donde estaba dando unas conferencias sobre la antigua Atlántida.

dejar de molestarle. Menos mal que conseguí llegar a la escalera de incendios y desde allí hasta bastidores.

Sofía estaba en plena explicación de una de sus revelaciones divinas y era imposible hacerla acabar. Decidí adelantar el final del espectáculo pero el tramoyista que por allí estaba me lo impidió. Pronto me enteré de que a este hombre le gustaba la lectura y además no sabía el resultado del último partido.

Le regalé el periódico y me dejó tranquilo mientras se fue a leerlo. Ahora si que pude poner punto final a lo que yo pensaba en ese momento que era una farsa.

Ya en su camerino, Sofía no parecía de muy buen humor y fué peor cuando comprobó que alguien había estado revolviendo entre sus pertenencias para hacerse con algo relacionado con nuestras antiguas investigaciones. La chica me enseñó como, introduciendo una pequeña bola de

metal en su colgante, éste empezaba a brillar e incluso pude ver una forma fantasmagórica que salía por la ventana. El mencionado elemento se llamaba Oricalcum, un metal que en la antigua ciudad perdida se podría haber utilizado como principio de energía. Ahí residía la clave del misterio. Los nazis querían encontrar ese metal para de alguna manera utilizarlo en sus fines bélicos. La bomba atómica. Todos los misterios relacionados con la búsqueda de la ciudad, se encontraban en un antiguo libro llamado "Los diálogos perdidos de Platón".

INDICACIONES

A la llegada al teatro comprobé que no quedaba ni una sola entrada, así que decidí probar a entrar por la puerta trasera. Un camino hacia ella recogí el último periódico del día, quizá me tocara esperarla en su camerino. La puerta estaba bloqueada por un tipo que me convenció para



Aunque el juego se desarrolla en 3D, la cámara es en primera persona, lo que nos permite ver todo lo que sucede en el mundo del juego. Pero hay que tener en cuenta que el juego no es un juego de acción, sino un juego de aventura, lo que significa que el jugador debe resolver puzzles y encontrar pistas para avanzar.

INDAGANDO

En el juego, el jugador se encuentra con un arqueólogo británico, un hombre que nos ayuda a descubrir la historia de la ciudad perdida. El jugador debe seguir las pistas que el arqueólogo le da para encontrar la ciudad perdida.

El juego comienza con el jugador encontrándose a un arqueólogo británico, un hombre que nos ayuda a descubrir la historia de la ciudad perdida. El jugador debe seguir las pistas que el arqueólogo le da para encontrar la ciudad perdida. El jugador debe seguir las pistas que el arqueólogo le da para encontrar la ciudad perdida.



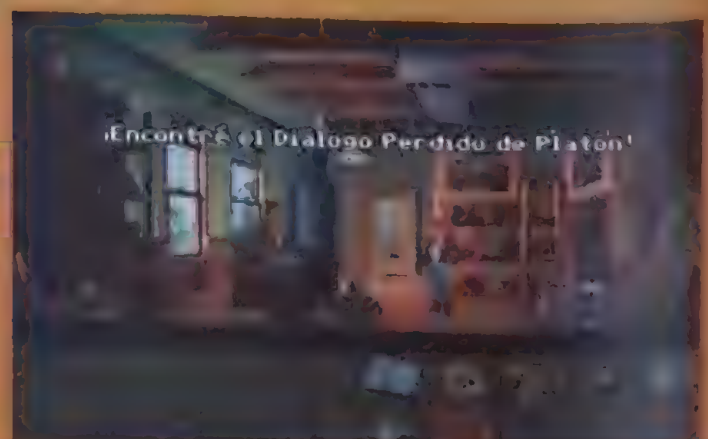
El juego se desarrolla en 3D, lo que permite al jugador ver todo lo que sucede en el mundo del juego. Pero hay que tener en cuenta que el juego no es un juego de acción, sino un juego de aventura, lo que significa que el jugador debe resolver puzzles y encontrar pistas para avanzar.

Una vez allí y después de conseguir atravesar una jungla con serpientes y otros peligros, encontramos a Charles al pie de un viejo templo azteca. El había sido la persona que tradujo la copia de los diálogos de Platón. No conseguimos sacarle más información y si no llega a ser por un loro charlatán, tampoco hubiésemos podido tener acceso al templo. Una vez dentro y con la ayuda de Sofía conseguimos una lámpara de queroseno y un ador-

no con forma de trompa de elefante que estaba tan pegado a la pared que tuve que usar un poco de disolvente.

Urgando un poco por allí y adaptando la trompa donde sólo parecía un escultura, conseguí abrir un sarcófago que dejaba ver los antiguos restos de un rey, una piedra circular y una bolita brillante. Charles se nos adelantó y cogiendo la piedra escapó de allí sin tener tiempo a reaccionar. Al menos debíamos ir por buen camino pues la bolita encontrada era Oricalcum.

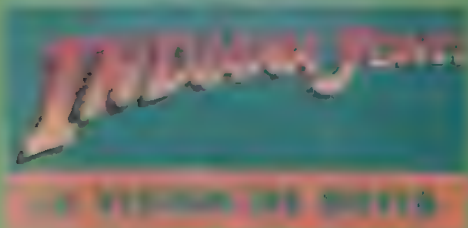
Volamos hasta las Azores donde F. Costa no quiso darnos información a no ser que le ofreciésemos algo realmente interesante. Estábamos en un callejón sin salida y preferimos irnos de vuelta a Islandia para ver si aquel arqueólogo nos contaba algo más interesante. Pero al llegar vimos como este pobre hombre había parecido quedándose congelado en su empeño de



romper el hielo. Con algo de calor, como
quimos rescatar, sin tanto esfuerzo, en ob-
jeto metálico. Seguro que está le encanta-
no al Sr. Costa. Así fue, en cuanto estu-
vo en sus manos estuvo dispuesto a co-
laborar. El libro que buscábamos estaba
en la biblioteca del Barnett College. ¡Lo
que nos podíamos haber ahorrado! O
bien en una estantería o bien en el oímo-
mo el diálogo debería estar en Barnett
College. En el primer caso tendría que
ir a algo en forma de un libro para no
correrme, y en el segundo, las páginas
que andaban en forma de un libro de mis
manos. En el caso de la primera, cuanto y
de una manera que no me parecía de lo
que yo me había hecho. En el libro entre
mis manos, como un libro, lo ley-
nola con Sofia.



Uale, listo para irme

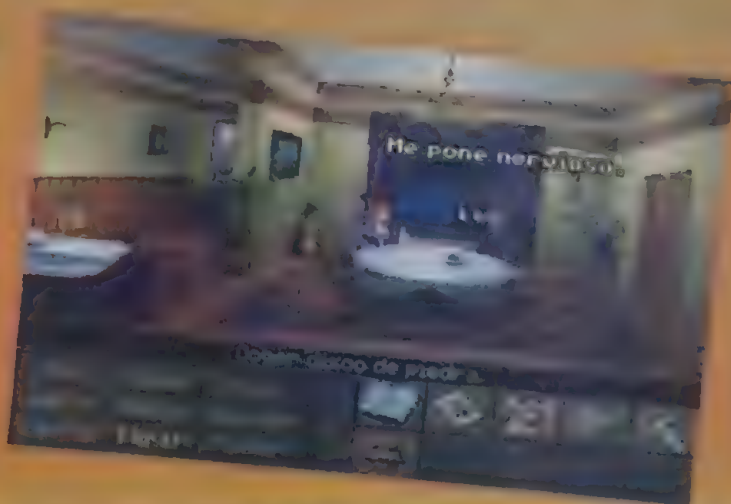
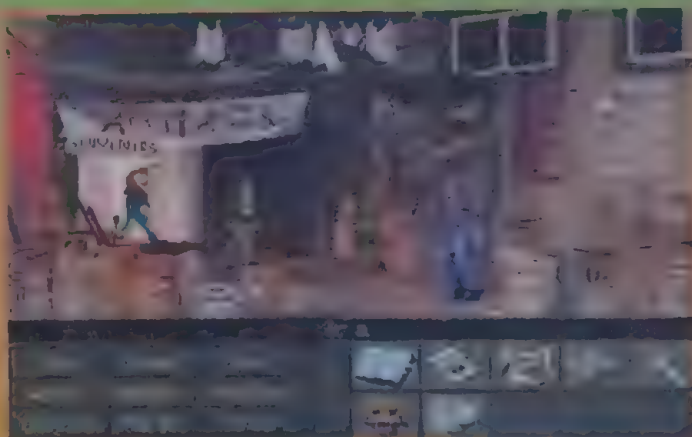


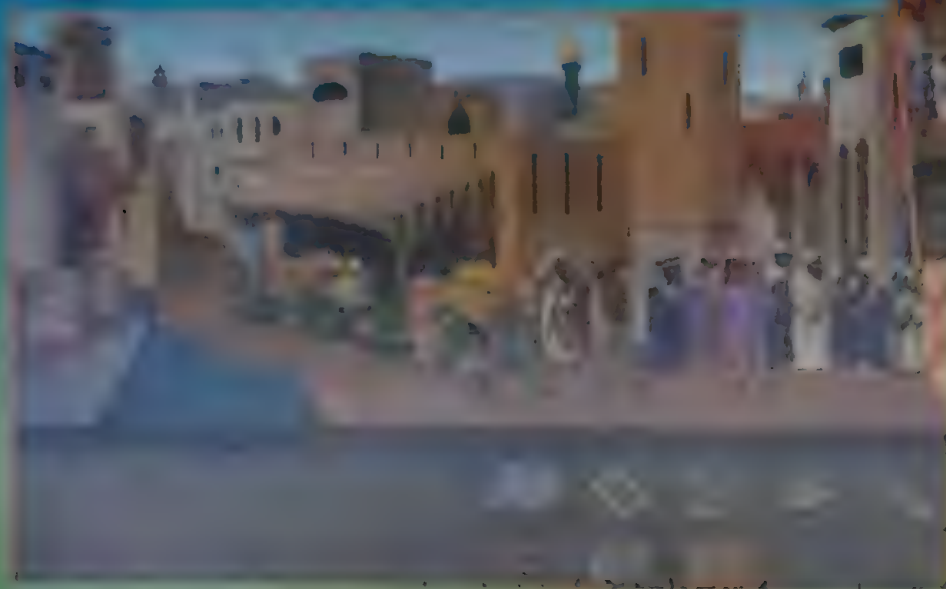
Por mucha conversación, mi compañera
cayó en un profundo trance del que sacó
varias lecturas. Por un lado se entero de

que para llegar hasta la Atlántida era ne-
cesario poseer tres piedras circulares. Una
la habíamos visto muy de cerca, en Tikal.
¿pero las otras...? Sofia, rápidamente, se
acordó de dos personajes que nos podrían
ayudar. El Sr. Trottier en Montecarlo y
Omar en Argelia. Discutimos sobre si ir
juntos o ir yo solo. En definitiva Sofia me
había sido de gran utilidad y decidí pedir-

la que me acompañase.

Llegamos a Argelia y nuestro primer con-
tacto con el pueblo fue por medio de un
mendigo que nos ofreció un regalo a cam-
bio de algo para comer. Mas adelante un
lanzador de cuchillos hacia malabares
mientras esperaba un voluntario que le
ayudase. En una tienda de comida podna-
mos conseguir un kebab por 20 dinares,





el problema es que ni teníamos dinero ni nada con lo que comerciar. La tienda de Omar se encontraba al final de un callejón. Este no quería hablar de la ciudad perdida si no era con alguien que le de-

mostrase que era un auténtico especialista en la materia. Por lo menos conseguimos una máscara que era muy parecida a nuestro amigo Nur-Ab-Sal. No habíamos sacado nada en claro en Argelia, así que

nos fuimos a probar suerte a Montecarlo. Nada más llegar pude hablar con Trotter, que se sintió muy interesado en la sesión espiritista que yo le ofrecí. Una vez en la habitación y con las luces apagadas, mientras Sofía hacía su número yo ayude imitando al viejo espíritu Atlante. Tal susto se dio nuestro invitado que salió corriendo olvidándose sobre la mesa el primer disco de piedra. De nuevo en Argelia y al enseñarle la piedra a Omar nos contó como existían unas antiguas ruinas que deberían tener relación con lo que andábamos buscando y nos cambió la máscara por algo que hizo feliz al comerciante de comida. El mendigo, tras llevarle el sabroso kebab, nos dio una entrada para el globo. Solo necesitábamos un cuchillo que cortase la cuerda del globo



La leyenda del LANCIENTU
ocultado bajo las ruinas de
Enos es CIERTO.

y así, por fin, se abrió el camino al cielo. Esto
no hubiera sido posible si no fuera por un
pequeño detalle que me ayudó.

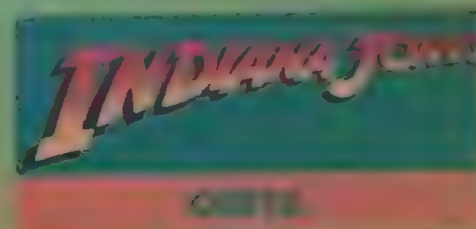


En el cielo y consultando con los noma-
das del desierto el mapa que Omar nos
había regalado, pudimos ir hasta las ex-
cavaciones de los que nos había hablado.
Nada más llegar, Sofia cayó por un agujero
bajo por unas escaleras y me encontré
dentro de las excavaciones sin una maldi-
ción que me ayudase a distinguir los ob-
jetos con los que me fui tropezando.

Lo que sí estaba seguro es que había
un pequeño generador que debería ser el
responsable de iluminar aquello. Con otros
objetos que por allí encontré y con la
casolina de un camión que estaba arriba,

conseguí ponerlo en marcha.
Había unos dibujos en la pared y un mu-
ral semiculto que pude descubrir raspan-
do con un palo. También había un círculo
con una muesca en el centro. Con la ayu-
da de una estaca fijé el disco solar en el
mural y tras consultar el diálogo de Pla-
tón, coloqué la piedra en su perfecta ali-
neación y apreté la estaca. Con un ruido in-
soportable una pared se abrió y por ella
salió Sofia. Tras la discusión por no haber-
la sacado de allí antes, me dió un alterna-
dor, posiblemente perteneciente al camión,
y un pez ambar atado a una cuerda. Ob-
servando la piedra tal y como la había uti-
lizado, comprobamos que todo indicaba
hacia la isla de Creta. Allí debería estar la

gran colonia atlante de la que Platon ha-
blaba. Sin olvidarme la piedra, ni de algo
que faltase al camión, pusimos rumbo a
Argelia donde conseguimos un pasaje pa-
ra Creta.



Al llegar a Creta, vi dos puertas que segun-
ro que se abrirían alineando algún disco
sobre el pedestal que allí se encontraba.
Según Platón me haría falta la segunda
piedra. ¡La piedra lunar! Me introduje en
las ruinas y encontré un taquimetro de al-
gún topógrafo olvidadizo. Unos grandes
cuernos parecían regir el centro de la an-
tigua colonia. Moviendo algunas piedras
que parecían sueltas encontré dos esta-
tuas que me recordaban a un mural que
había visto en alguna de aquellas viejas
estancias. Colocando el aparato, donde y



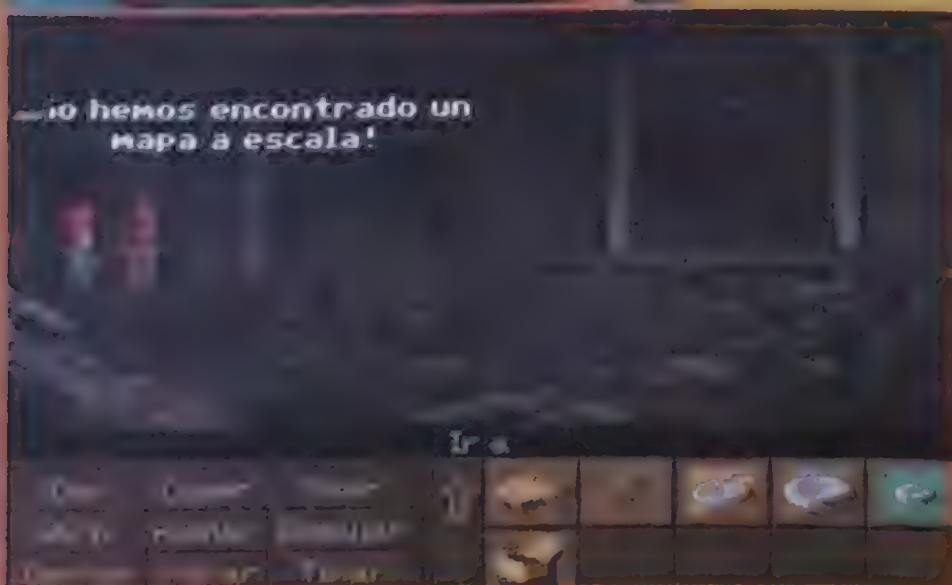
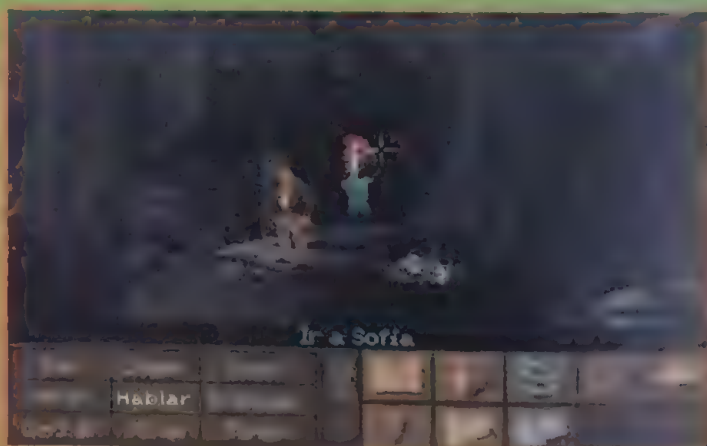
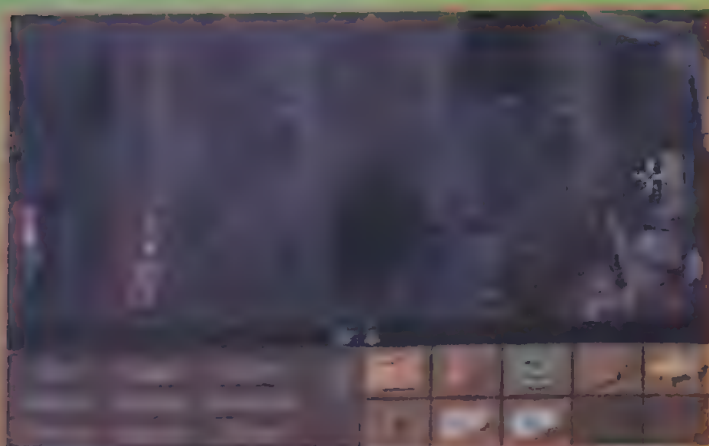
... y al salir al patio, llegue hasta el punto de partida combinandola con el disco solar como decia el libro consiguiendo que se abriese una de las dos puertas que anunciaban la entrada a lo que seria nuestra verdadera aventura.

Dentro un laberinto nos esperaba además de unas cuantas trampas como por ejemplo la puerta que se abría con un contrapeso. Ese mismo contrapeso tambien servia para abrir otra reja que se encontraba mas adentro. El problema es que coger los primeros pesos significaba quedarnos encerrados dentro de una habitacion. En fin, un enigma de los que yo acostumbraba a resolver con técnicas tan sencillas como circenses.

Llegados a una habitacion encontramos un ascensor que solo el peso podia accionarlo. Cuando llegamos a la parte inferior, encontramos al profesor Charles Sternhart o lo que quedaba de él. Habia muerto en el intento y en la ultima nota



Nada puede detener a "Indy" cuando nuestro amigo se encuentra en plena forma: la testarudez reconocida de nuestro héroe le truera algun que otro problema.

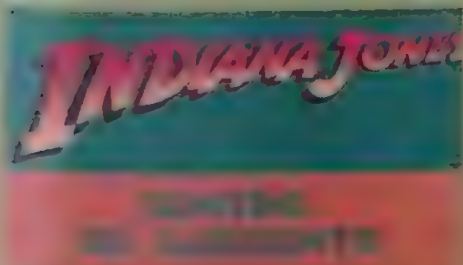


que escribió, mencionaba la falta de un detector del brillante metal, que hubiese sido su salvación. El ansiado aparatito era el que Sofia encontró en las excavaciones atado a una cadena. El tercer disco, el que robase de la tumba del templo en Tikal, estaba junto a su cadáver. Tuve que dejar allí a mi compañera, y fui a buscar alguna salida.

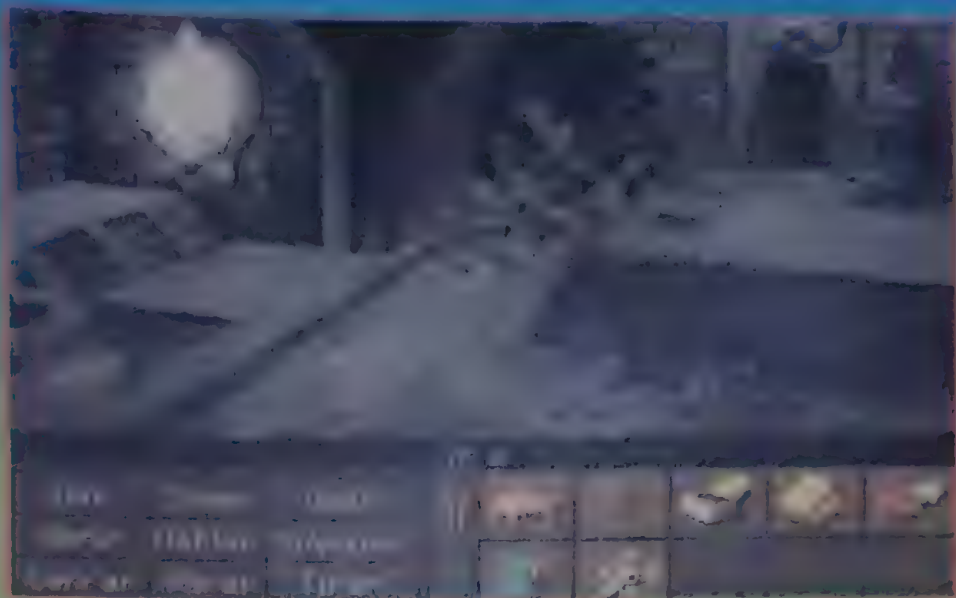
Encontré un mecanismo que se activaba desde dos pisos diferentes con el bastón de Sternhart, y que me ofreció la posibilidad de llegar hasta una caja de oro que contenia oricalcum en su interior. Dicho cofre, tenía un refuerzo de plomo que me ayudaria a guardar el metal en su interior sin que el detector pudiese ser alterado por su presencia. Volvi a buscar a Sofia y buscamos una salida de allí. No habia más que poner una trampa a una mujer

pero que esta hiciese justo lo contrario de lo que estabas proponiéndolo. Así fue como conseguí que ella entrase por un agujero y abriese la puerta de salida desde el exterior. También logré, aunque esto fue muchísimo más sencillo, que introdujese su colgante junto a mi oricalcum en el interior del cofre. De esta manera conseguí encontrar una puerta medio tapada en la pared que me dejó ver una salida sólo con raspar su superficie.

Fuera pasamos a otra sala donde se estaba una habitación de la que se suponía debía de ser la Atlántida. En el centro de la pared había un perno en el centro de una puerta circular me indicó que era allí mismo donde debería colocar de nuevo los discos, alineados según los escritos de Píton y esperar a que algo, no sabía que, sucediese. Lo que pasó es que se abrió una puerta. Mis instintos aventureros me hicieron adentrarme en aquella habitación sin pensar en más, ni acordarme de Sofía. Al entrar me encontré por un lado con una estancia rocosa sin salida y totalmente vacía, por otro a Kerner, el odioso nazi, que entró tras de mí y me anunció como había secuestrado a Sofía y la cambiaría por los discos de piedra. Comprendí rápidamente que no era el momento de ponerse chulo con alguien muy capaz de disparar la pistola que empuñaba. Le di las piedras y me comunico su intención de seguir cuidando de mi chica mientras buscaban el origen del deseado metal.



Allí me dejó, pero no perdí ni un momento pensando y me dediqué a abrirme camino por una pared con la ayuda del palo que encontré en el desierto. Así conseguí salir hasta la colonia que anteriormente había visitado. Vi a lo lejos como un submarino de guerra alemán se disponía a zarpar. ¿Dónde si no ahí, estarían los discos... y Sofía? El capitán no me acogió muy cordialmente pero fue fácil de convencer y entre en el submarino justo en el último momento antes de sumergirnos. Para evitar ser visto, anuncié por radio el deseo del oficial de que toda la tripulación se fuese al cuarto de torpedos de popa, así pude moverme por todo el barco sin peligro de encuentros no agradables. Recogí



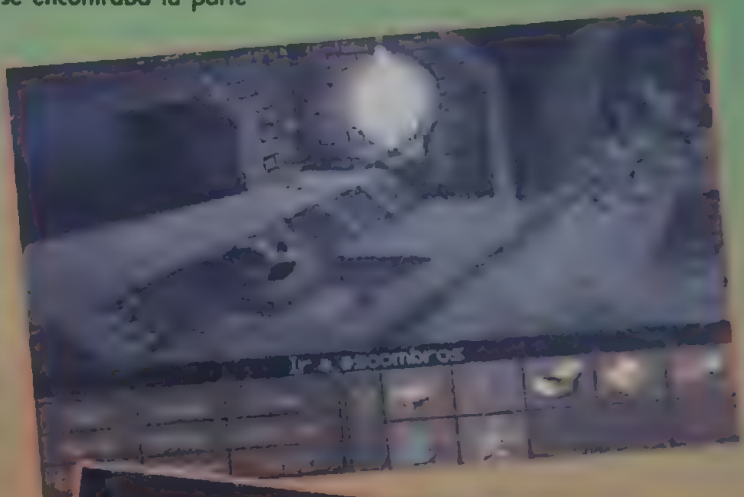
No te importa si has de encontrar varias veces las habitaciones por las que antes puedes ser que encuentras objetos que antes no habías visto y que dicesan cosas.

cuanto fui encontrando: fiambre, pan, una jarra,... y por fin encontré a Sofía a la cual pedí que distrajese al guardia que la custodiaba. A la puerta del camarote donde Kerner estaba, se encontraba la parte trasera de la caja fuerte que posiblemente guardase en su interior los discos de piedra.

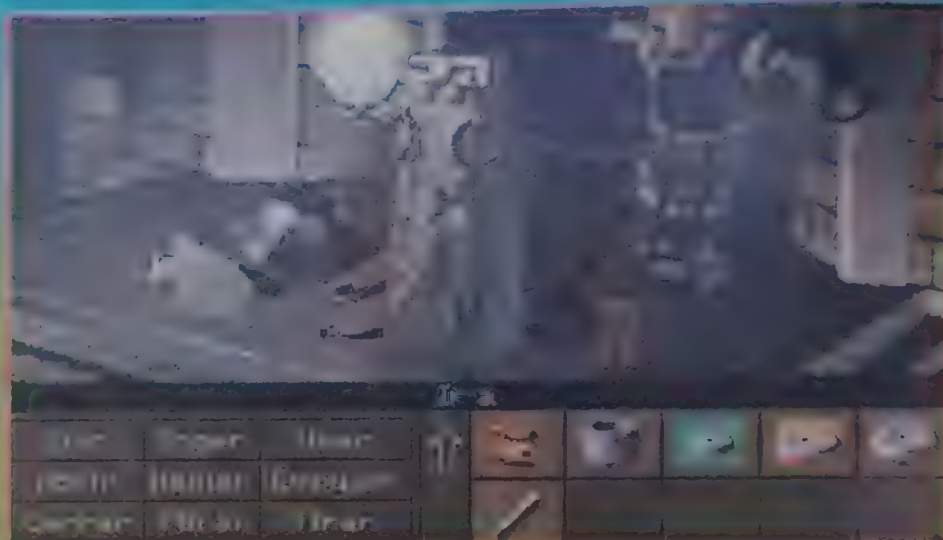
Fué sencillo abrirla, como si de mantequilla se tratase. Luego fui a ver a la prisionera y con la coordinación que nos peculiariza, pudimos deshacernos del guardián. Estudié los controles del submarino, usé un desatascador para arreglar uno de ellos y pusimos rumbo a la Atlántida por una grieta submarina que parecía esconder todos los misterios que buscábamos.

Al llegar desembarcamos rápidamente y nos dirigimos a una gran sala que estaba totalmente a oscuras. Allí recibí un rapapolvo de Sofía que me decía que tuviese las manos quietas. No tardó en darse cuenta que no era yo el que se aprovechaba de la falta de luz sino los malditos nazis que volvían

a secuestrarla otra vez. Palpé una escalera que recogí y así conseguí llegar a una caja donde había algo que se parecía a una antorcha. Únicamente que,



Llamé a
 un amigo
 de la zona.
 Supuestamente
 la bomba y
 que cuando
 sen. Por
 200, lo
 había alqu
 era.



Encajando correctamente las piezas, tal y como deberás de haber ido observando durante el juego, conseguirás derribar la puerta que os separa de la Atlántida.

Antes de salir de la sala, recogí del suelo una nueva pieza que se había desprendido del robot en su aparatoso tropezón.



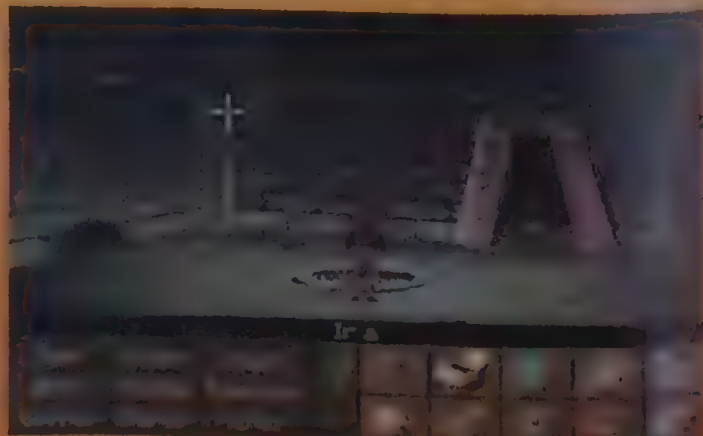
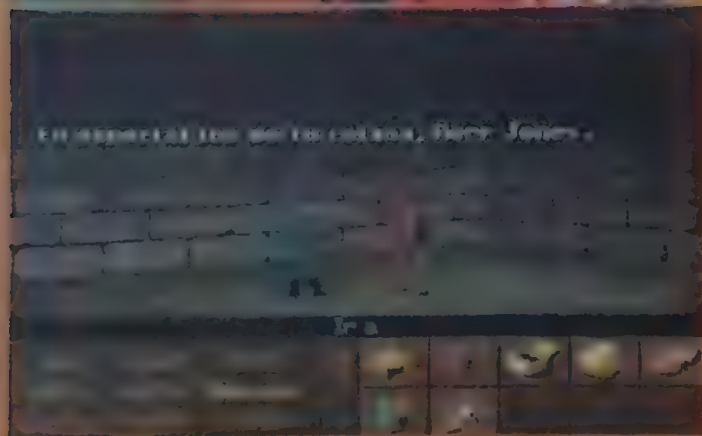
El segundo anillo. Allí un pulpo me detuvo el paso. Platón iba acertando. El anillo estaba compuesto por siete. Me dolió mucho desprenderme del insuperable cangrejo pero si no hubiera sido por él no podría haber seguido adelante. El oncalum puso en marcha el segundo anillo y con la ayuda de los pulpos conseguí recorrer todos

los canales. Allí encontré otra pieza más y lo que podría ser las instrucciones de algún mecanismo. Las apunté con sumo cuidado y volví a investigar otra salida que había durante mi cruce.

Un último robot, cancerbero de una puerta metálica, parecía ser el poseedor de todas aquellas piezas perdidas. Con los apuntes que había tomado y una cadena conseguí tirar abajo la puerta. Entre el estrépito que aquello produjo, cayó una barra de hierro. La recogí y me decidí rescatar con ella a Sofía antes de seguir adelante.

Se puso bastante "contenta" al verme y más cuando por fin la conseguí liberar de su jaula. Volvimos para continuar la aventura no sin antes recoger la barra.

®Quién sabe cuando me podría volver a ser útil? A la entrada de lo que supuse que sería el tercer anillo (más tétrico que ninguno de los anteriores). Sofia entro de

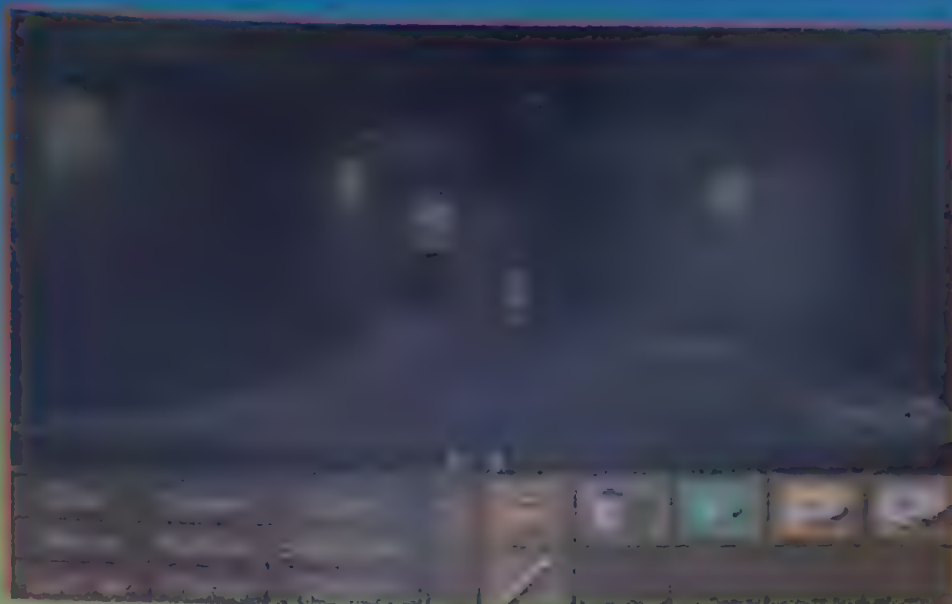


nuevo en trance, pero esta vez era más peligroso que otras veces. Nur-Ab Sal había poseído el cuerpo de mi chico. Me costó bastante rescatarla de las garras de este invisible enemigo, pero lo conseguí gracias a la calefacción y una piscina de lava que hizo que el Sr. Ab Sal nos abandonase para siempre.

De aquel momento me rescata un viejo cetro mágico. Con su la barra, que va sostenida por dos estatuas y unos prácticos que se deslizan por las paredes, conseguí poner en marcha una vieja y curiosa máquina excavadora que rompió la pared que por fin daba paso al último y definitivo misterio. Todo oculto tras unos ríos de lava rodeados de un laberinto, que tuve que superar. Un diagrama de los discos de piedra, presidían la sala. Por si acaso me fuese de utilidad me apunté el orden en que estaban alineadas y una vez superada esta última prueba comprobé para qué me iba a servir esta combinación recién apuntada.

El último misterio consistía en la máquina gloriosa que convertía a los hombres en seres semi-divinos. Kerner y el científico a las órdenes del III Reich, ya no querían el ascensor para su nación, sino para su propia divinidad. Esto podría significar el situar a una persona en una posición tan poderosa que incluso estos dos personajes estarían dispuestos a matarse entre ellos mismos para conseguirlo.

Kerner, el más ambicioso de los dos, obligó a punta de pistola a que fuese él el primero en pasar por el experimento. Los resultados no fueron tan satisfactorios como ellos esperaban, quizá una dosis no apropiada de metal, hizo que nuestro más fiel perseguidor pasase a otra vida pero no en su forma habitual. El profesor estaba convencido en que yo fuese el conejillo de indias para el próximo experimento. Si



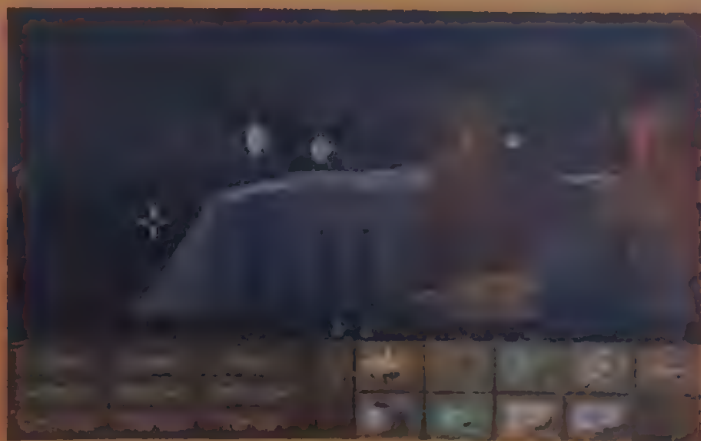
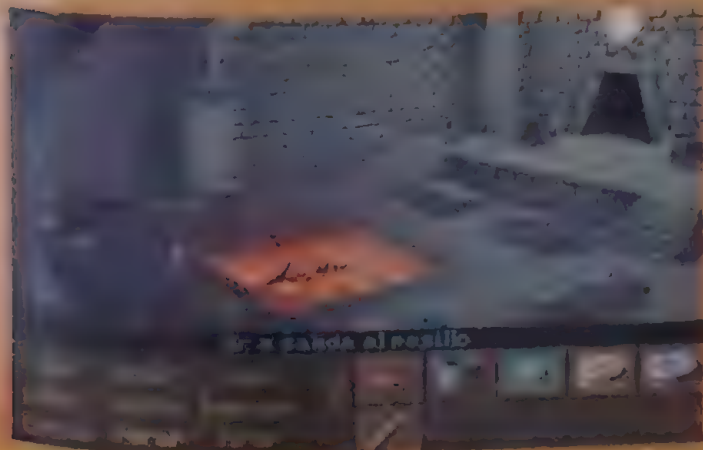
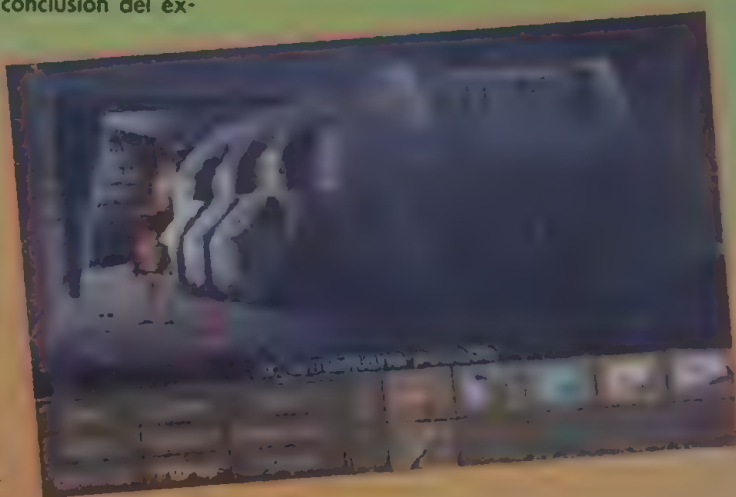
Los escenarios van a ser unos apretados y oscuros, durante esta última fase de la aventura. Ya he dicho antes que los escenarios son muy oscuros.

ahora funcionase yo me convertiría en un dios, pero si no fuese así seguiría los mismos pasos de Kerner. Preferí logicamente sacrificar mi divinidad y seguir siendo un simple mortal.

No fue difícil convencer al científico para que yo no fuese el futuro dios de la Atlántida y él mismo se comprometió a seguir con el experimento. La conclusión del experimento acabó igual que la vez anterior, únicamente que ahora toda la ciudad comenzaba a derrumbarse. Tuvi- mos que huir hacia el submarino que hasta allí nos había traído. Ya tranquilos, a bordo de la nave alemana, Sofia y yo contemplamos como los últimos residuos de lo que hubiese sido alguna vez la cuna de la más poderosa civilización de la his-

toria, se hundía en el mediterráneo. Tal vez fuese así mejor. Sus misterios quedarían así definitivamente ocultos a peligrosos ojos humanos que no hubieran sabido dar una buena utilidad a tan poderosas armas.

C. ALCALA.



OK PC Tricks & Tracks

UN ROL ESPACIAL

MEGATRAVELLER 2

QUEST FOR THE ANCIENTS



- OK Tricks & Tracks. MEGA-TRAVELLER 2
- Compañía: EMPIRE
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta Gráfica: CGA, EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND-BLASTER, ROLAND

Megatraveller 2 es un juego de rol y como en cualquier juego de este tipo, la creación de personajes y la selección correcta de sus atributos es uno de los pasos más importantes y una norma para llegar al final de cualquier aventura.

IBM PC & COMPATIBLES

RAM: 256K (286+), 1MB (386+), 1MB (486+)

OS: Windows 3.11 or later

AD: 16-bit Sound Blaster, Creative Sound Master, Roland, Tandy & Wave and PC Internal Sound



Por ello, aquí tenéis, para empezar, una lista con los atributos que se usan con mas frecuencia a lo largo de la historia. Hay que tener en cuenta que para realizar de forma efectiva una tarea es necesario tener una puntuación de cuatro o mas en el atributo relacionado con dicha tarea.

ATRIBUTOS

Se requiere este atributo para conducir un vehiculo todo terreno de forma eficiente. Los ATV se pueden encontrar en las ciudades con nivel tecnológico medio y alto.

Este atributo se necesita para poder hablar a un NPC (personaje no controlado por el jugador).

Son necesarias para acertar a un enemigo distante con un disparo realizado con una pistola de plasma o de fusión.

Se necesita esta habilidad para reparar los danos producidos en la nave espacial por los disparos enemigos.

Es necesario para manejar de forma eficiente un vehiculo de gravedad. Este tipo de vehiculos sólo se encuentran en los mundos con un nivel tecnológico alto.

Es necesario para acertar a un enemigo distante con un disparo realizado desde un lanzador de granadas.

Se requiere esta habilidad para interrogar con

éxito a un NPC.

Se utiliza para curar a un personaje del grupo que se encuentre herido.

Con este atributo se pueden conseguir personajes superiores a la media en la oficina de reclutamiento.

Un personaje con una puntuación elevada en este atributo podrá pasar armas a través de la aduana sin ser detectado.

Se conseguirán los mejores precios a la hora de comprar o vender mercancías.

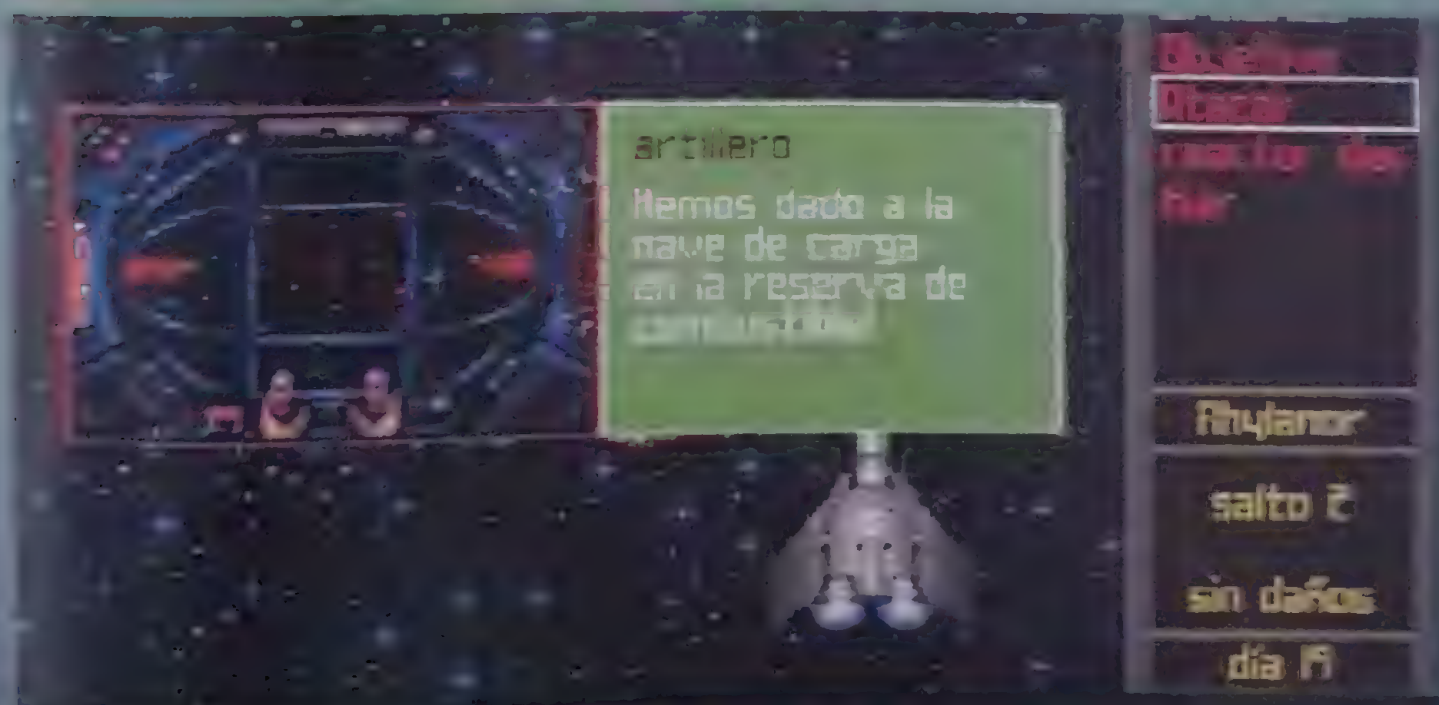
Son necesarias para acertar a una nave enemiga durante un combate espacial.

CONVERSANDO CON UN NPC.

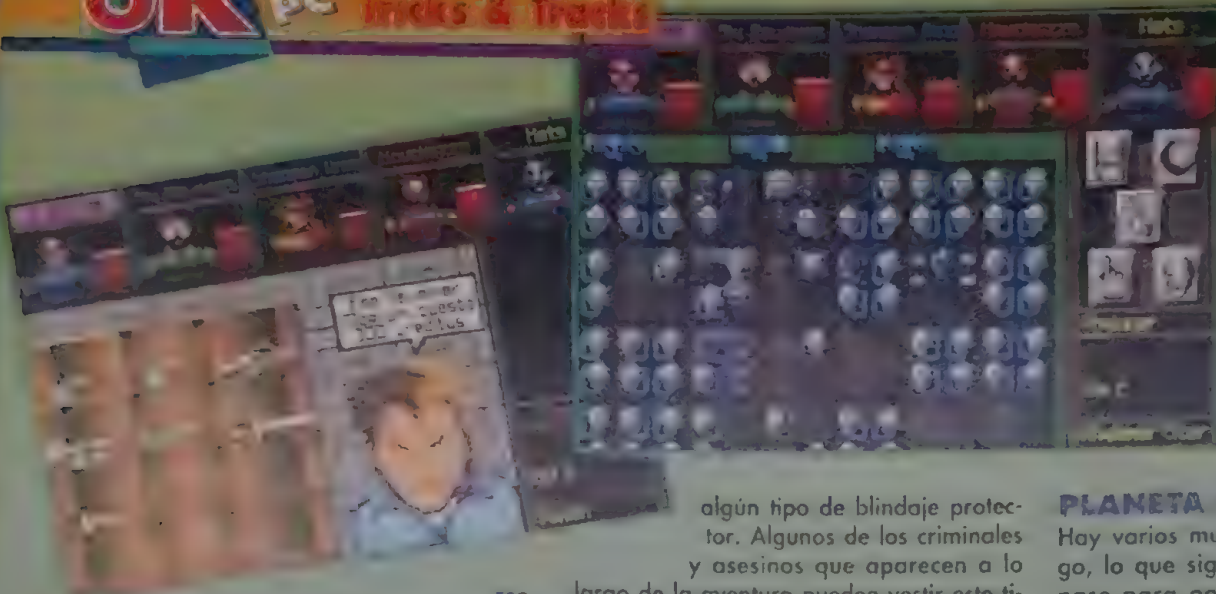
La conversación con los NPC es el mejor método de obtener información. Gracias a la interacción con otros personajes, se puede descubrir quién está buscando un objeto determinado y ofrece una suculenta recompensa. Asimismo, un NPC puede querer intercambiar un objeto por otro. Otros NPC pueden aceptar sobornos o ser interrogados si los atributos respectivos del personaje son lo suficientemente altos. Una vez que la tarea de un NPC ha sido completada se volverá de color blanco. Si se habla con un NPC y este permanece de

color verde, puede que sea necesario inte-

La complejidad del juego aumenta las horas de diversión, aunque por momentos te taladre el cerebro.



Opciones múltiples y un buen número de personajes cimentaron el éxito de **Megatraveller 2** en cuanto a aceptación por parte del público.



ro-
garle o usar el sue-
ro de la verdad con él. Finalmente,
algunos de los personajes que aparecen
en el juego permanecen de color verde a
lo largo de todo el juego.

En el juego hay dos medios de trans-
porte terrestre, aunque puede que no se
encuentren disponibles en todos los pla-
netas. Los Vehículos «Anti-Grav» pueden
volar sobre cualquier obstáculo, aunque
sólo se encuentran disponibles en los
mundos con un nivel tecnológico 9 o su-
perior. Los ATV son un buen medio de
transporte general y los únicos obstácu-
los que no pueden atravesar son los edi-
ficios. Si no sobra el dinero, la mejor
elección es el ATV.

Además de armar adecuadamente a los
miembros del grupo, es recomendable
equipar a cada uno de los personajes con

algún tipo de blindaje protec-
tor. Algunos de los criminales
y asesinos que aparecen a lo
largo de la aventura pueden vestir este ti-
po de armaduras, así que si consigues
deshacerte de ellos, puedes quitarles la ar-
madura para usarla.

Si alguno de los miembros del grupo re-
sulta herido, existen tres formas de resta-
blecer la salud:

● **HOSPITALES** - Es la opción
más cara, pero imprescindible si ninguno
de los miembros del grupo posee conoci-
mientos médicos.

● **KIT MEDICO** - El método más
eficiente de sanar a un personaje, por lo
que resulta muy recomendable adquirir un
kit de este tipo al comienzo del juego. Du-
rará todo el juego.

● **LA ENFERMERIA DE LA
NAVE** - El método menos recomendable
de sanar a un personaje.

La curación con este método tarda una
semana, lo que equivale a un salto 1 a
través del espacio.

PLANETA PROHIBIDO.

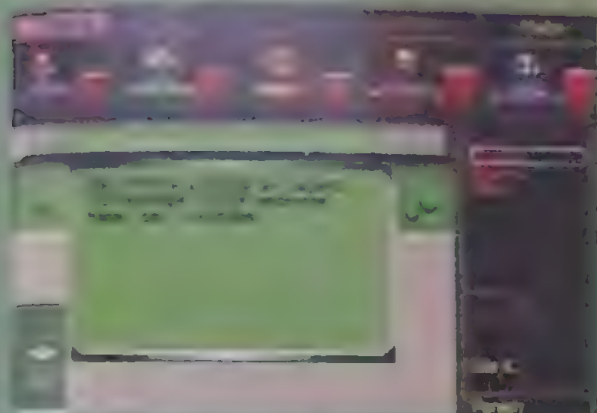
Hay varios mundos prohibidos en el jue-
go, lo que significa que es necesario un
pase para poder viajar a ese planeta.
Aquí tienes una lista de los mundos prohi-
bidos con los NPC que poseen los pases
respectivos y el lugar donde poder encon-
trarlos.

MUNDO PROHIBIDO PERSONA MUNDO CIUDAD

Fulacin Dev Lendrei Rhylanor
Startown Victoria Glar Venni
Hefry Sonthert Vendedor de
pases Jae Tellona Pscias
Vendedor de pases Jae Tellona
Djinni Comerciante Lablon
Comerciante Efate-Anlisha
Shionthy Aldo Ronco Algine-
Startown Algine Vendedor de
pases Jae Tellona Corfu José
Vargas Uakye Gerome
Vendedor de pases Jae Tellona
Zycoka Filip Sema Yebab-
Startown 457-973 Blen Strul
Heroni-Startown Comerciante
Efate-Anlisha Lewis Jayeff
Nonnel Treece-Witmansburg
Huderu Vendedor de pases Joe
Tellona



La interacción entre jugador y juego es muy fluida en toda momento.



La nave es capaz de viajar al espacio 4 y dispone de numerosas torretas de armamento que la hacen prácticamente indestructible. No es necesario hacerse con esta nave para completar la aventura, pero no cabe duda que los viajes con ella son mucho más tranquilos y rápidos.

MONEY, MONEY

El dinero es una de las cosas más importantes de este mundo y es igualmente importante en el universo de Megatraveller. Existen varias formas de ganar dinero, unas mejores que otras, pero sólo vamos a indicar las que ofrecen más dinero con el mínimo esfuerzo.

A lo largo de la aventura el

grupo encontrará a muchos personajes que ofrecerán cantidades variables de dinero por determinados objetos. Si se encuentran esos objetos y se llevan a los personajes que están interesados en ellos, se recibirá una recompensa.

Puede que trabajar de caza-recompensas sea el mejor método para ganar dinero rápidamente. Hay 40 criminales que capturar



LA NAVE DE LOS ANTIGUOS

La nave se encuentra en la nebulosa de Ylaven en el subsector 1. A recargar combustible en la nebulosa de gas, la nave aparecerá. Para poder utilizar la nave, es necesario haber recargado antes los centros de combustible en el emplazamiento de los Antiguos en el planeta Pohnir.



tantos mundos en el Megatraveller 2 como aventuras esperando a los intrépidos jugadores. Los que no tienen en cuenta esto, ¡atención a su PC!

y por los que se cobren ingensas recompensas. Para encontrar el lugar donde es buscado como premio, hay que hacer una visita a la oficina de policía de cada mundo. Después de eliminar a criminal, recoge sus pistas de identificación y lívalas a la oficina de policía de planeta donde se cometió el crimen o a cualquier mundo que tenga a esa ciudad en su lista.

Con el momento a la piratería también se puede hacer dinero, pero el beneficio que se obtiene no suele compensar el esfuerzo. Por cierto, hay un casino en el planeta Gornius con una máquina de frutas que siempre da premio. Solo hay un pequeño problema: una vez ganados 100.000 créditos os echarán del casino.

ARTEFACTOS Y EMPLAZAMIENTOS DE LOS ANTIGUOS.

En el juego hay un total de 11 emplazamientos de los Antiguos y deben ser visitados para completar la aventura. También hay que recoger 36 coyns para poder abrir la puerta de Shionty que conduce al

MUNDO LUGAR OBJETO

Gerome Sureste del Starport Ninguno
457-973 Suroeste del Startown Rayo
Stasis Estatua Fulacin Norte del Star-
port Baterías (10) Victoria Oeste del
Startown Ninguno Inthe Sur de la ciu-
dad de Udur Ninguno Regina Sureste
del Startown Enchufe del Localizador
Zycoka Noroeste del Starport Cúpula
de Fuerza Knorbes Norte de la ciu-
dad de Vangogh Desintegrador Pati-
nir Universidad de Startown Centros
de combustible Zila Afueras de la ciu-
dad de Suugadus Disco de bolsillo La-
blon Norte del Starport Ninguno

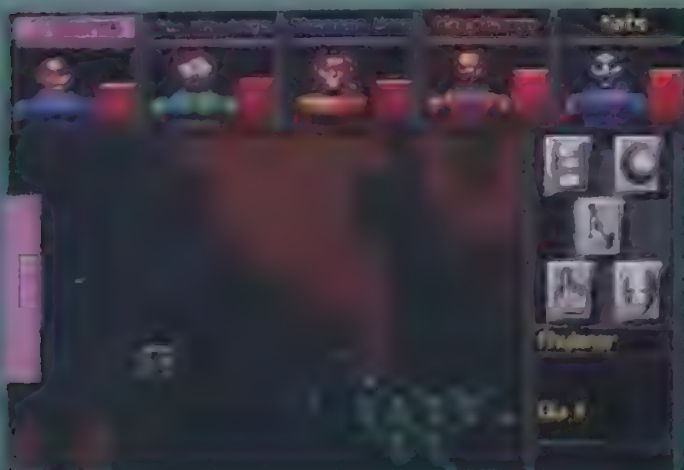
universo paralelo del Abuelo. En esta lista aparecen los mundos que tienen algún emplazamiento, su localización, los artefactos que contienen y el número de coyns que hay en cada uno.

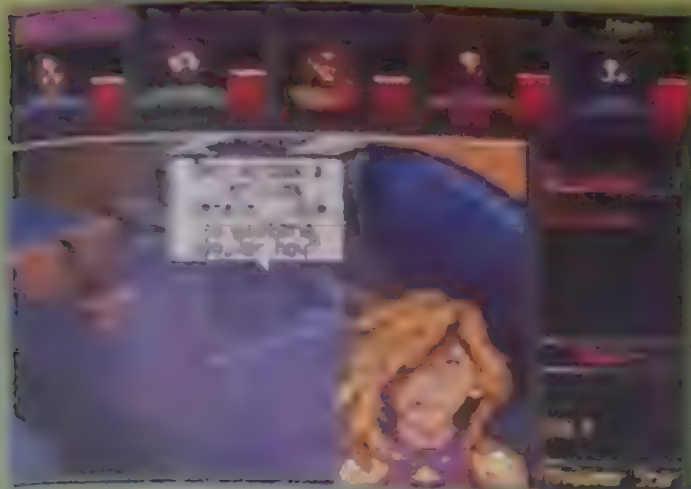
Después de encontrar un artefacto de los Antiguos, es aconsejable regresar al planeta Rhylanor e intentar usarlo para detener el lodo. Al salvar porciones del planeta, el gobierno premiará al grupo con cantidades variables de dinero. A continuación se indica cuáles son los artefactos útiles y la forma de emplearlos correctamente.

■ **RAYO STASIS** - Este artefacto detendrá momentáneamente el lodo. Antes de poder utilizarlo hay que USAR uno de las baterías encontradas en el emplazamiento de Fulacin. Después de usarlo, se puede vender a Trow Backett.

■ **ESTATUA** - Este artefacto se puede vender a Trow Backett en Rhytanor Startown o a Rahjel Dramohern en la ciudad de Falstaff, en Feri.

■ **BATERÍAS** - Encontrarás diez baterías dentro del emplazamiento de Fulacin y se pueden utilizar en otros artefactos para hacer que funcionen. La puerta de entrada al emplazamiento de Fulacin se encuentra en la parte superior del gran cubo amarillo, en la montaña.





Aunque en la vida real el dinero tiene un peso específico, aunque aquí le llaman "créditos", pero las cosas que puedes obtener con estos son iguales a las que nos da el primero.

■ **ENCHUFE DE LOCALIZADOR** - Este enchufe se utiliza en el localizador. Cuando se inserta en el mundo de Shyonthy, la luz se pondrá roja, lo que indica que el portal al mundo del Abuelo está abierto. Después de usarlo se puede vender a Trow Backett por 5.000 créditos.

■ **CAPULA DE FUERZA** - Este artefacto puede detener momentáneamente el flujo de lodo. Antes de poder utilizarlo, es necesario USAR una de las baterías encontradas dentro del emplazamiento de los Antiguos. Se puede vender a Trow Backett por 10.000 créditos.

■ **REINTEGRADOR** - Al igual que el anterior objeto, detiene temporalmente el flujo de lodo y también necesita una batería para funcionar. Trow Backett te dará 10.000 créditos.

■ **CONTENEDORES DE COMBUSTIBLE** - Necesarios para hacer funcionar la nave de los

Antiguos que se encuentra en la nebulosa de gas de Ylaven.

■ **DISCO DE NOLSIKLO** - Detiene temporalmente el flujo de lodo. Necesita una batería y se puede vender a Backett por 20.000 créditos.

■ **LOCALIZADOR** - Este objeto se puede adquirir hablando con Trow Backett en Rhylanor Startown. Para poder funcionar necesita una batería. Si el grupo se encuentra en un mundo que tiene un emplazamiento de los Antiguos, la luz del localizador brillará con un color verde.

■ **ESQUELETO ANTIGUO** - Este artefacto se puede comprar a Karim Flored en la ciudad de Kafka Town, en el planeta Zivije. Rahjel Dramohem de la ciudad de Fals-taff, en el planeta Feri puede traducir sus inscripciones. Después de haberlo usado, Trow Backett lo comprará por 75.000 créditos.

■ **COYNS DE SHYONTHY** - Este objeto se puede conseguir matando a Javeff Nonnel, que se encuentra en la ciudad de Witmansburg en el planeta Treeca. Este objeto es necesario para que aparezca el emplazamiento de los Antiguos en el planeta Regina. Trow Backett lo comprará por 10.000 créditos.

Backett también comprará fotos de los emplazamientos de los Antiguos por 150.000 créditos cada una. Después de visitar todos los emplazamientos de los antiguos y de conseguir las 36 coyns, hay que viajar a Shyonthy y usar las coyns. Ellas abrirán la puerta que conduce al universo paralelo del Abuelo. Allí, el Abuelo entregará al grupo un terraformador de los Antiguos que detendrá finalmente el lodo. Los honores y la recompensa aguardan, pero incluso ahora Backett comprará el terraformador por 20.000 créditos. ¿Para qué querrá tantos cacharros inútiles? ..



Los planes visuales sirven para obtener información sobre lo que está ocurriendo.

LA AVENTURA PARA EL PASO

El primer truco aproximadamente 2.700 días para salvar a Rhyllanor, los que hay tiempo de sobra. De todos modos no te precipites y planea cuidadosamente tus movimientos antes de hacer nada. Es muy fácil equivocarse de planeta y perder un tiempo precioso viajando a lugares innecesarios.

Lo primero que hay que hacer es charlar con Trow Bockett. Es un viejo experto en todo lo que se refiere a los Antiguos y además de valiosa información entregará al grupo el localizador, el diario de Vlen Bockett y seis coyns. En el ordenador de la librería pregunta por los Antiguos, los emplazamientos de estos y la Sociedad de Coleccionistas. Debes ir a todos los emplazamientos conocidos de los Antiguos y localizar a los expertos en los Antiguos, te podrán dar información muy valiosa.

Después de conseguir todos los artefactos y de visitar todos los emplazamientos, utiliza el collar de perlas para activar el enigma de Regina. El personaje con mayor puntuación en el atributo de inteligencia será capaz de contestar a las preguntas que se plantean en Regina. Una vez resueltas las 36 coyns, navega a Shionthy y úsalas. Tendrás una amigable charla con



el mismísimo Abuelo. Coge el terraformador, vuelve a Rhyllanor y elimínalo todo. La aventura ha concluido.

Los más inquietos os estaréis preguntando "si, vale, todo eso está muy bien, pero ¿quién activó el emplazamiento para que el lodo comenzase a fluir?". Seguid leyendo y lo descubriréis.

Desde el principio, el grupo oirá rumores acerca de una conspiración urdida por una de las cinco megacorporaciones del imperio: Tukera, Sharushid, Imperiallines, Nasirka u Oberlindes. Una de estas corporaciones es la responsable de todo este lío y tu misión es descubrir cual ha sido. El grupo será perseguido y en ocasiones atacado por los Vemane, que son la fuerza de seguridad de Tukera, y por los mercenarios Huderu. Para resolver el misterio tendréis que interrogar a alguno de los atacantes, que os dirá que ha sido contratado para matar al grupo. Si se le inyecta el suero de la verdad que se puede conseguir en el planeta Rugbird, confesará que Warden Cruixic y otro hombre planearon todo.

Cruixic se encuentra en el planeta prisión de Huderu. Interrogale con cuidado.

Si la puntuación en el atributo de interrogatorio de tu personaje no es lo suficientemente alta, el grupo será arrestado. Cruixic confesará que el otro hombre es

un tal Grazer y que se encuentra en el mundo de Pscias.

En Pscias habrá que enfrentarse a la banda de Grazer y una vez vencidos Grazer ofrecerá al grupo unirse o irse. Nonnel, el gran jefe. Nonnel se encuentra en el planeta Treece y aunque el tiempo es demasiado poco para un planeta así, de momento bastará. Al último suspiro dejará caer algo de información pero sin duda el más importante: el collar de perlas que sirve para

El mundo de Megatraveller 2 está lleno de cientos de planetas que están llenos de objetos con los que hacer un negocio. Si después de toda esta aventura no habéis tenido suficiente, os ofrecemos muchas misiones más y gente a la que pedir un favor. Yo, de momento, voy a disfrutar de los millones de créditos ganados con tanto esfuerzo.

JAVIER GARCÍA FRO



OK pc Pasarela

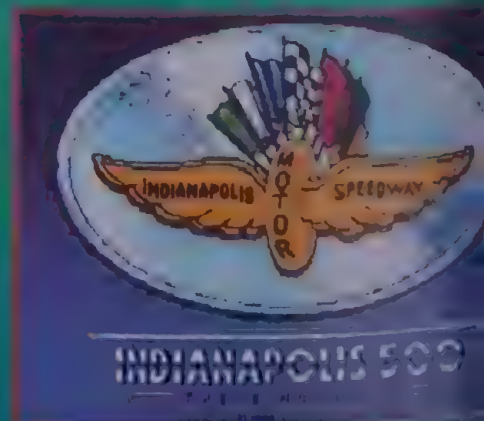
Sports Masters

- OK Pasarela SPORTS MASTERS
- Campaña ELECTRONIC ARTS
- EUTE INFOGRAMES
- Distribidor PROEM
- Tarjeta Gráfica CGA EGA VGA
- Tarjeta de sonido AD LIB SOUND BLASTER ROLAND



Si no has quedado satisfecho con todos los acontecimientos deportivos del pasado año 92 vividos en Barcelona aquí tienes a cuatro gigantes del deporte de todos los tiempos, formando un equipo en esta impresionante colección de valor inigualable, que hará que calmes de una vez por todas los restos de tu euforia olímpica.

Si de una olimpiada se tratase sólo podríamos alcanzar medalla en la mitad de los juegos que se nos presentan: tenis y fútbol, ya que el golf y el automovilismo no participan en dichas olimpiadas. Pero que más da, lo importante es jugar y divertirse, así que cambiaremos la preciada medalla de oro por algo quizás más sustancioso como son los dólares que irán cayendo en nuestros bolsillos, al ir derrotando a nuestros contrincantes en el circuito de tenis profesional o en el Tour PGA de golf. También participaremos en la competición más exigente de los deportes automovilísticos: los 500 millas de Indianápolis en donde pondremos a



HAZ DEPORTE



...nuestras dotes ante un volante de... Por supuesto no podría faltar en nuestra selección nuestro deporte rey, el Fútbol, deporte amado por la mayoría del público, supongo!

...por alguno hay que comenzar la selección con este último...

SELECCIÓN DE EQUIPOS 1992

Como seleccionador nacional, nos ha dadas cosas muy pero que muy claras, si queremos triunfar deberemos abrirnos camino hasta la final de los campeonatos mundiales, y ahora se nos presenta esa oportunidad, no la desaprovechemos, ¡anímate a jugar!

Y así es, nos encontramos ante un entretenido juego de la mano de este simulador

de fútbol, dedicado a la Eurocopa que tuvo lugar en Suecia en Junio de 1992. Si no tuviste suerte y tu selección preferida no alcanzó el campeonato, cosa que seguramente sucedía, éste es el momento de arreglar lo que en su día tus mejores jugadores no fueron capaces de conseguir, demuéstales como conseguir victorias aplastantes ante equipos aparentemente superiores.

LISTA INICIAL

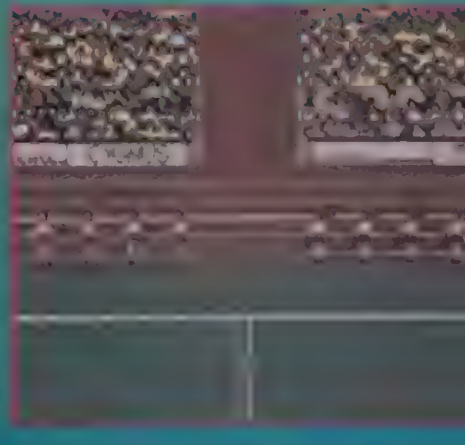
La lista inicial de países participantes comprende los equipos que en su día se clasificaron, pero podrás seleccionar tus propios ocho equipos si lo deseas. Te lo pasará bomba pegándole al balón terribles CHUTS, o bien rematando de cabeza o realizando una siempre aplaudida patada de tijera.

Tu equipo oponente podrá ser dirigido por otro jugador, pero si no encuentras a ningún ser humano que ose jugar contra tu equipo, no te preocupes, el propio ordenador estará siempre dispuesto a hacerte una partidita.

Tendremos una visión desde la línea lateral de la acción del juego, y una vasta colección de características opcionales del juego, tales como barreras de defensa. En su defecto no podremos disfrutar de la emoción y suspense de los lanzamientos de penalty, ya que no están disponibles. Eso sí, cada equipo posee una selección de preciosas animadoras que no dejarán de jalearnos durante el transcurso de los partidos, y una banda de música que no cesará de tocar durante los descansos.

Todos los goles conseguidos tendrán su merecida repetición, pero en el caso de tus propios goles, podrán quedar almacenados para verlos en un futuro con más paciencia.

Para lograr el preciado campeonato se deberá ganar a los otros siete equipos participantes controlados por el ordenador, pero pon atención, si empatas alguno de los siete encuentros quedarás apeado de la final, y tus sueños de triunfar se verán truncados.



DESDE TU PC

OK PC Friends



En este juego solo hay sitio para los vencedores.

COMPETICIÓN Y ENTRENAMIENTO

Estas equipada con tu mejor raqueta, compites en el preciado Grand Slam y en partidos de exhibición. Tus oponentes son muy hábiles pero también lo eres tú.

La pista central está lista, tu público espera... por lo tanto ahora todo depende de ti.

Si el verano pasado nos pasamos horas y horas delante del televisor, viendo como disputaban los partidos de nuestros mejores tenistas nacionales, luchando por conseguir alguna medalla, ahora nos pasaremos las horas muertas delante de nuestro PC jugando partido tras partido, sin más propósito que el de subir posiciones en el ranking de la ATP y ganar grandes cantidades de dinero.

Existen un amplio menú de opciones, en el que podremos definir las características de nuestro jugador o las del oponente o jugar partidos de entrenamiento con quien queramos y en la superficie que deseemos. Se nos permitirá participar en torneos de Grand Slam y en los torneos de exhibición, torneos privados, y por ello no puntuamos en los rankings mundiales, pero muy satisfactorios económicamente.



LA "MAQUITA"

Si dispones de ratón solo te servirá para elegir entre los diferentes menús, ya que a la hora de situarte en la pista ante tu oponente tendrás que echar mano al teclado o bien a un joystick.

Con un poco de práctica realizarás gran variedad de golpes como son el drive, el revés, o por que no, el difícil golpe entre las piernas. Tendremos un perfecto control sobre el ángulo y la potencia de los golpes, así como sobre la posición del servicio.

Todos estos golpes podrás verlos repetidos, ya que el juego dispone de esta opción, permitiendo ver la última devolución de la bola a cámara lenta y desde un ángulo distinto al anterior.

La competición se llevará a cabo en los distintos continentes, participarás en las pistas centrales de las ciudades más importantes, empezarás el juego situado en el nivel 100 del mundo y con 60 puntos, números que supongo que cambiarán a mejor con el transcurso de los partidos.

Lo que más llama la atención es la visión que se nos muestra de la pista durante el transcurso del partido. No es siempre la misma, pues la cámara se está moviendo constantemente al ritmo que marquen los jugadores, por ejemplo: si nuestro jugador sube a la red, la cámara se va tras él, teniendo de este modo solo visión del campo contrario. Si lo que hacemos es re-

troceder hasta el fondo de pista, tendremos una visión total del terreno de juego, al igual que ocurre si nos movemos hacia un lado u otro de la pista, la cámara siempre se situará en la posición adecuada para mostrarnos el partido de la forma más interesante posible.

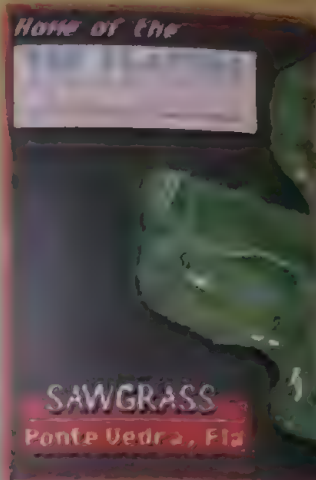


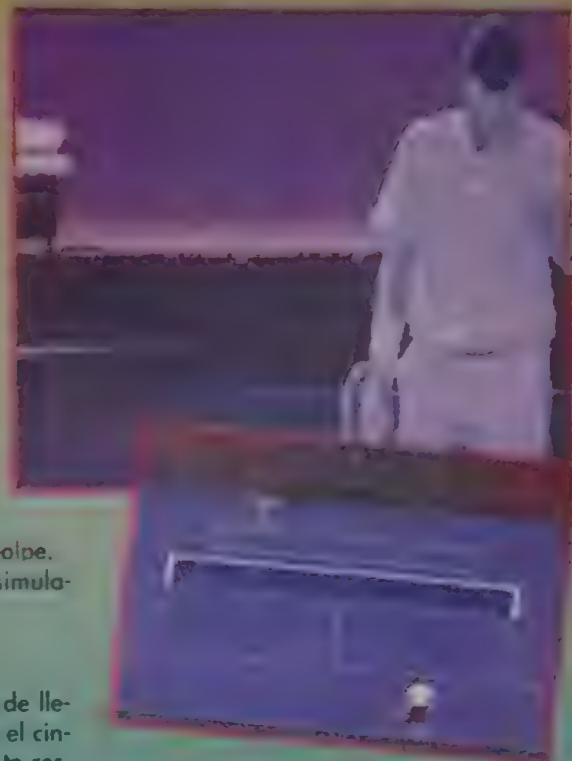
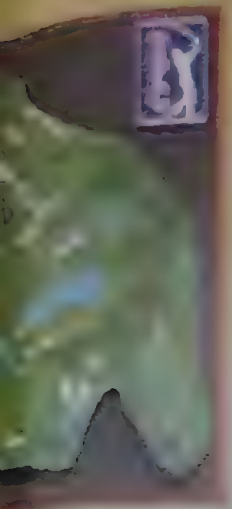
En fin, seguro que con un poco de práctica, y a base de sudar la camiseta frente al ordenador, conseguirás hacerte un sitio entre los grandes de este deporte, como y a por ellos!

PGA TOUR GOLF

La elegante simplicidad del juego acompañada por la enorme popularidad de este deporte hace que sea difícil dejarlo fuera de esta colección de los grandes como esta, puesto que tiene ganada a pulso su puesto sin duda alguna.

Este juego nos ofrece una gran cantidad de realismo y diversión, dispondremos de unos detallados gráficos tridimensionales que ayudan a hacer el juego más real. Podrán competir hasta cuatro jugadores contra 60 verdaderos profesionales de Tour PGA. 3 de cada 4 campos de golf representados son auténticos campos del torneo, ¡que os parezca!





Simulador de Golf

Tendremos docenas de decisiones profesionales que tomar, opciones tales como comunidades de tiro especial, como es el ejecutar un "chip" cuando te encuentras en las proximidades del Green. Si a todo esto le añadimos el poder jugar cualquier hora para así aprender más fácilmente el juego, ¿qué más podemos esperar de un simulador realizado hace ya casi 3 años. Es supuesto que no va a estar al nivel de los mejores simuladores diseñados, en lo que a gráficos se refiere por ejemplo, pero se te defraudará ni lo más mínimo, de hecho tiempo atrás fue un producto líder sin rival alguno, por lo tanto merece la pena hacerse con sus servicios.

Dispondremos de cuatro campos en los que podremos pegarle a la pelota a nuestro agrado, hay campos que se diferencian de los demás por su abundancia de agua, supongo que nada aconsejable para caer, ya que te hace perder al menos un golpe si caes en ella, pero por el contrario los campos que carecen de agua, tienen otros elementos de dificultad, como son los desniveles que nos encontramos dentro de los Greens, haciendo que la bola sea más difícil de introducir en el agujero. Pero tendremos una opción opcional que será la rejilla tridimensional que nos hará ver las caídas y subidas del Green de una forma más clara.

Se podrán ver los golpes repetidas veces en la opción replay, e incluso si realizas un golpe soberbio el propio ordenador sin

tú indicárselo repetirá el magistral golpe. ¡Vamos!, un más que aceptable simulador de Golf.

INDIANAPOLIS 500

Siéntate en tu deportivo, asegúrate de llevar bien colocado el casco, ajústate el cinturón, enciende el motor y ya sólo te restará esperar luz verde para pisar a fondo el acelerador.

Si has tenido la osadía de ponerte a los mandos de este juego, he de advertirte que lo tendrás muy, pero que muy crudo para



hacerte con la victoria final, no te creas que va a ser llegar y besar el Santo, tendrás que dedicarle muchas horas de rodaje en los circuitos, para poder vencer a los 32 coches, dotados cada uno de ellos con una sofisticada inteligencia artificial.

Elegirás entre una de las tres posibles combinaciones equipo/motor: El March/Cosworth el más fácil de conducir pero más lento que otros, un intermedio Lola/Buick y el más veloz pero difícil de pilotar el Penske/Chevrolet.

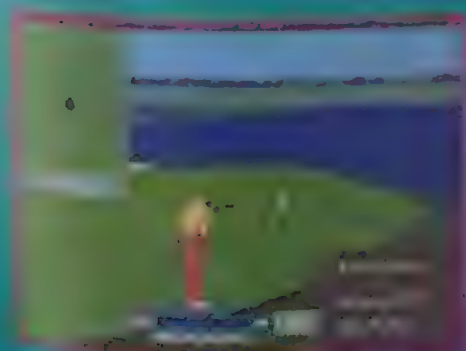
El convertir el coche elegido en una verdadera máquina de la velocidad y con ello aspirar a la victoria, caerá de tu parte ya que tendrás que ajustar los engranajes, amortiguadores, nivel de presión en los neumáticos y muchas cosas más a tu medida y a las de tu coche. No olvides que los neumáticos se desgastan, y que sus chirridos en las curvas te indicarán que están perdiendo agarre. Si es así no

tardes en pasar por el foso de reparaciones, en el que podrás arreglar y cambiar cualquier elemento que desees.

El mantener el coche a punto será algo muy importante en una carrera como esta de 500 millas, aunque si lo deseas podrás participar en distancias más cortas como son 150, 75, e incluso 25 millas.

Se te avisará si tienes un pinchazo o bien "fundes" el motor, pero en algunas ocasiones eso sería algo leve, pues no es nada difícil destruir el coche en alguna de los numerosos accidentes. Tendremos repetición instantánea de los últimos 20 segundos en pista si así lo deseamos. En cuanto consigas una buena calificación, preséntate en la parrilla de salida y disponte a sentir la emoción y velocidad de estas impresionantes máquinas de la velocidad. Si has aprendido bien y de prisa pronto alcanzarás lo más alto del Podium pudiendo disfrutar del triunfo conseguido.

Jesús Hervás.



OK 75%	
Lugares	100%
Velocidad	100%
Salida	100%
Manejo	100%
Movimientos	100%

OK

PC

Connection

3D CONSTRUCTION KIT 2.0

Disponible por
OSO 907L

Cuando el tema de las tres dimensiones cobra por momentos creciente importancia, gracias a las nuevas tecnologías, la firma inglesa Domark nos presenta una aplicación que permite desde el diseño de objetos y escenarios hasta la creación de animación tridimensional.



- LIBRERÍA DE IMÁGENES CON CATALOGO A COLOR
- DOBLA EL NÚMERO DE COMANDOS DE CONTROL
- EDITOR DE EFECTOS DE SONIDO
- OBJETOS TRANSPARENTES Y EVANESCENTES
- ESPERAS Y PLENCUROS
- FUNCIÓN DE REPRODUCCIÓN ESTILO VIDEO

UN
PRODUCTO
DE REALIDAD
VIRTUAL

El término Realidad Virtual sirve para denominar al resultado de la creación de un entorno tridimensional que se comporta aproximadamente como lo haría un escenario real. La "realidad" está en la tridimensionalidad, los alejamientos y acercamientos, el cambio de perspectiva, la libertad de movimientos. La "virtualidad" responde a que lo que se está haciendo en todo momento es una emulación, y no se ajusta exactamente a lo que ocurriría en la realidad. Por eso en la "virtualidad" pueden darse un conjunto de factores que hagan que se produzca una situación de error apreciable.

Seguro que alguna persona observadora dentro de los amantes de los simuladores de vuelo habrá notado que en determinadas circunstancias se producen errores en la ocultación de superficies, desaparición de polígonos parciales y otras "minucias".

Tales cálculos son imposibles de realizar en tiempo real por un ordenador doméstico, y por eso lo

REALIDAD VIRTUAL EN TU PC



que se hace es limitar el grado de perfección de la representación tridimensional, acortando las superficies a elementos planos. Con esta introducción se trata de tengáis en cuenta en todo momento que los programas de 3D para vuestro PC doméstico tienen bastantes limitaciones, aunque dentro de éstas se pueden hacer cosas realmente espectaculares.

PARA INICIAR LA CREACION DE UN ESCENARIO EN 3D, PARTIMOS DE CERO.

PARA EMPEZAR, VIDEO.

Los creadores de "3D Construction Kit 2.0" suministran un excelente video en el que se analizan las posibilidades del paquete de software a vista de pájaro. Como introducción es verdaderamente excepcional, pues en quince minutos, consigue darnos una idea aproximada de las posibilidades del programa. Creación de objetos, escenarios y finalmente, mundos en 3D. Por si fuera poco, existe una forma de insertar condiciones lógicas mediante un pseudo-lenguaje de programación, para decidir cuando el destinatario final de nuestro trabajo podrá

acceder a un escenario o a otro, manipular un determinado objeto sus condiciones de finalización, número de intentos, etc. Con lo dicho anteriormente uno se puede imaginar que este programa está muy adaptado a la creación de juegos de ordenador, como el *Tron*. Pero también de la misma manera se puede hacer exactamente así, pero en un mundo que una de las características directas del diseño de este software gráfico es que con él se pueden construir juegos.

MUCHAS POSIBILIDADES.

"3D Construction Kit" permite crear mundos. A Dios le llevó 6 días, pero no esperes que para ti sea igual de fácil.

Para empezar, se parte de la nada. Eliges un objeto patrón dentro de la amplia gama existente: cubos, esferas, tetraedros, pirámides, etc. Le das una dimensión o tamaño, lo deformas para obtener otra figura, añades textura, color, sombras y finalmente, unas determinadas propiedades. Por

ejemplo, en el diseño de un reloj con pendulo móvil, la propiedad del pendulo sería la movilidad, la del vidrio sería la opacidad, para impedir que se viera el interior, y todas las piezas serían sólidas, pues de lo contrario, el posible observador podría atravesar nuestro reloj. Partiendo de escenarios y figuras muy simples la cosa se va complicando. Los objetos pueden tener entre sus atributos el de ser transportadores, y servir para desplazar a nuestro paciente observador de un área a otra.

CLIP ART LIBRARY.

En uno de los directorios que se crean tras instalar el programa se genera una librería de objetos y escenarios. Sillas, mesas, camas, microondas, autobuses, aviones, reactores, muebles variados, motocicletas y hasta escenarios completos son algunos de los ejemplos que se incluyen en este complejo paquete gráfico y se pueden incorporar a nuestras creaciones

sin mayor problema.

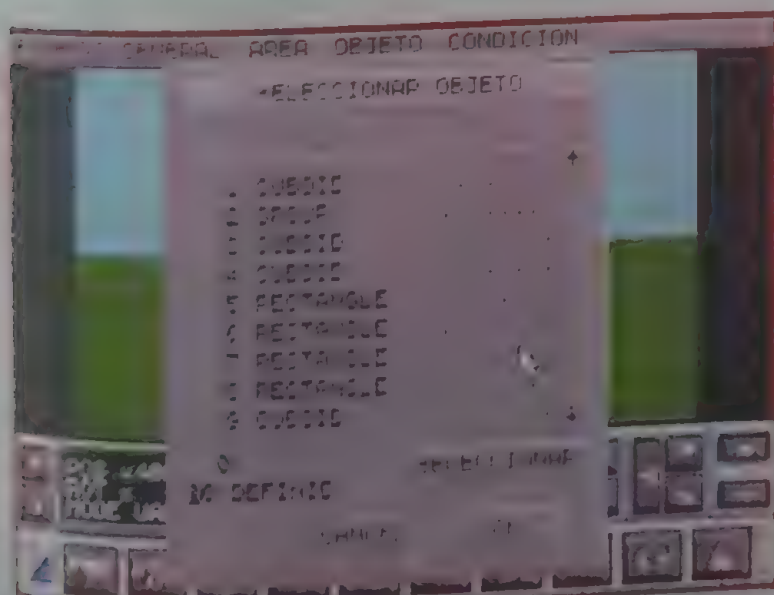
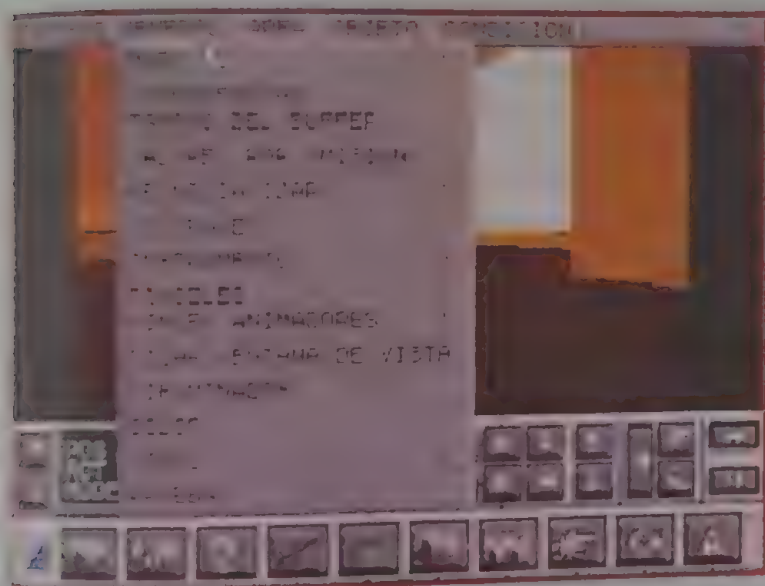
En total, hay nada más ni nada menos que 91 archivos entre objetos, escenarios y personajes; pues, lógicamente no podía faltar la representación tridimensional de hombres, mujeres y niños. Con todo este trabajo hecho, la realización de prueba de un escenario muy complejo en base a estos elementos, se limita a la elección de objetos y asignación de cualidades. El resultado puede ser francamente espectacular.

EL LENGUAJE FCL.

FCL son las abreviaturas de Freescape Command Language, algo así como los comandos del lenguaje Freescape. Esta última palabra, fue la elegida por Domark para denominar a su sistema tridimensional de libre movimientos en entornos 3D.

Con las herramientas vistas anteriormente para la creación de figuras y escenarios llega un momento en el que hace falta que nuestro mundo se rijan por unas





normas lógicas determinadas. Traslados de un sitio a otro, movimiento de objetos, etc. Ahora bien, ¿qué es el FCL? Un meta-lenguaje de programación no estandarizado creado por el equipo de trabajo de Domark para desarrollar sus proyectos tridimensionales. Se trata de darle vida y lógica a algo que, por ahora, solo sirve para ser contemplado. Por todo ello el FCL tiene su razón de ser.

EDITORES DE SONIDO.

Con tanto derroche de colorido e imagen sería fácil echar de menos el sonido en "3D Construction Kit 2.0". No será necesario: "3D Sound" es el nombre de un programa que viene aparte y sirve para crear y editar sonidos que luego añadiremos a nuestra creación.

El editor permite actuar sobre el altavoz o tarjeta de sonido, y se pueden alterar valores como el "vibrato" (vibración) del sonido, "sustain" (decaimiento) de la onda, etc. Todo ello es más que suficiente para dotar a nuestro mundo de sonidos propios.

ALGO ALUCINANTE.

La verdad es que se podrían haber contado muchas más cosas en este artículo porque un paquete gráfico como éste y un manual de 168 páginas dan para mucho más como podréis imaginar. ¿Conclusiones? Absoluta y demoledoramente positivas, un mundo de posibilidades, un universo a nuestro alcance y, sobre todo, algo hecho verdaderamente bien y a conciencia. Seguramente, pocas veces han estado tan cerca de nosotros las tres dimensiones, así que lo mejor es no dejar pasar esta ocasión.

Mario de Luis García.

GIRLFRIEND (Matthew Sweet)

LOS CANTANTES DE LA CUBANA

Después de catorce añitos de su vida publicando discos y más discos, no sonado de nuevo la hora crucial de Matt Johnson, viejo conocido de irregulares éxitos. Si aún recordáis aquel "Soul Mining" estamos seguros de que ésta nueva producción os llevara de cabeza por su cuidada elaboración y su magnífica calidad. Para colmo de congratulaciones, el ex-Smith, Johnny Marr se pone las pilas y nos da un concierto de guitarra y armónica de los que hacen época. Un disco dirigido a los más nostálgicos y obsesivos seres que pisan el universo musical. Si gozáis de un buen oído, podéis deteneros algunas horas para escucharlo, sobre todo el "Slow Emotion Replay".



A VERY SPECIAL CHRISTMAS 2 (Varios)

No hace falta que me acordéis que los navideños ya pasaron, lo sé. A pesar de ello, veis como tantos otros, nos empeñamos en recordar, con una perdurita cariñosa de las cosas, un momento que los venideros ya no tendrán.

El "A Very Special Christmas 2" no es

un disco navideño, pero sí un recopilatorio de temas que se tocarán por encima de todo y pronto, no es un conglomerado de temas y arreglos que podrían escucharse perfectamente en cualquier época del año. Si no lo creéis, ahí están Jon Bon Jovi, Tom Petty and the Heartbreakers, Extreme, Frank Sinatra a dúo con Cindy Lauper y la polemizada Sinéad O'Connor. ¡Como, que no lo tienes! ¿A qué esperas?



DUSK (THE THE)

MATT JOHNSON DE NUEVO

Después de catorce añitos de su vida publicando discos y más discos, no sonado de nuevo la hora crucial de Matt Johnson, viejo conocido de irregulares éxitos.

Si aún recordáis aquel "Soul Mining" estamos seguros de que ésta nueva producción os llevara de cabeza por su cuidada elaboración y su magnífica calidad. Para colmo de congratulaciones, el ex-Smith, Johnny Marr se pone las pilas y nos da un concierto de guitarra y armónica de los que hacen época.

Un disco dirigido a los más nostálgicos y obsesivos seres que pisan el universo musical. Si gozáis de un buen oído, podéis deteneros algunas horas para escucharlo, sobre todo el "Slow Emotion Replay".



EN MOVIMIENTO (ASAP)

SPANISH DISCO

Yilena y David, están plenamente empeñados en demostrar que en las discotecas se pueden bailar algunos temas muy explosivos que no tiene porque llevar la etiqueta de importados. Este es

su segundo album, mejorado mucho en cuanto a la calidad de las letras y haciendo un estrepitoso recorrido por el house, hip-hop, funk, soul, jazz y alguna que otra cosita más. Por fin podremos continuar bailando algo en las discotecas, a ritmo endiabladamente frenético y que además podemos entender o casi. Esperemos que continuen en una trayectoria ascendente, por su bien y por el nuestro.



WATERLAND

EL PAIS DEL AGUA

Profundamente conmovedora y emocionalmente impactante, "Waterland" narra la hilarante historia del profesor de Historia Tom Crick (Jeremy Irons), un hombre cuyo futuro es tan inseguro como obsesionante es su pasado. Por cortes de presupuesto, sus clases en un instituto de Pittsburgh, se ven claramente amenazadas, con la lógica y más que posible pérdida de su empleo. En clase, Tom se ve amenazado por un estudiante brillante pero rebelde, Mathew Price (Ethan Hawke), que pondrá en tela de juicio la importancia de la historia. Dolido e inquieto, intenta enseñarles a sus alumnos historia a través de la suya propia. Su azarosa infancia, será motivo de revelación de lo que se puede sentir y conocer durante la vida. Al final, todas las evocaciones le conducirán a una violenta trama en la que el desenlace demostrará que no siempre conseguimos lo que nos merecemos. Dirigidos bajo la



batuta de Stephen Gyllenhaal, los actores realizan una parodia dramática de lo que la realidad nos viene a demostrar a diario.

El cuerpo del delito

MADONNA Y SUS GUSTOS

A Madonna parece que no se le ocurre otro medio en que desenvolverse que no este claramente relacionado con el sexo. Esta vez, en su sexta experiencia cinematográfica, encarna el papel de Rebecca, esposa de un potentado que a pasado a mejor vida en extrañas circunstancias. Madonna o Rebecca que al cabo es lo mismo, será la amante incansable que llevará al agotamiento sexual a la pareja que se le ponga por delante y por ello, será la principal sospechosa de los cargos.

Para su defensa, Rebecca contratará al mejor abogado de la ciudad, un no menos acalorado actor, Willem Dafoe, bruñido ya en gestas cinematográficas de este tipo. Tal para cual, mostrando y enseñando sus egregios cuerpos. No debe haber sido fácil para Uli Edel controlar a sus armoniosos protagonistas y suponemos que por eso, algunas escenas han sido "recortadas" de la versión americana, aquí, no obstante, la veremos íntegra.

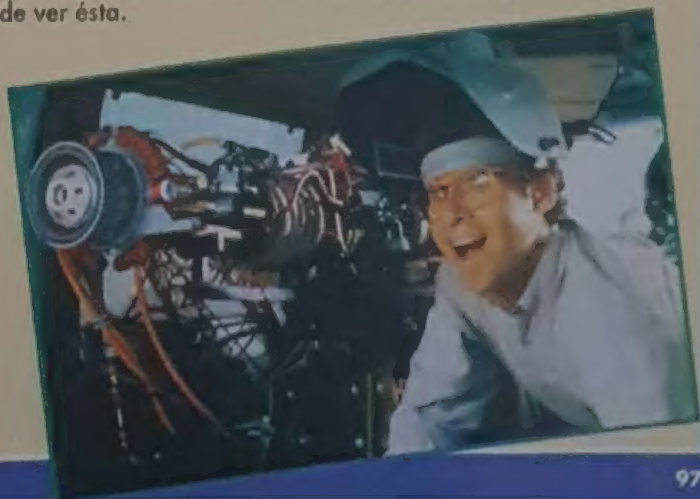


Cariño, he agrandado al niño

SEGUNDA PARTE A LO GRANDE

Bajo el auspicio y dirección de Randal Kleiser, se ha rodado la segunda parte del hace tres años, exitoso "Cariño, he encogido a los niños", donde un padre algo despistado transformaba a su familia en minúsculos seres.

Rick Moranis, vuelve a su papel de científico desastroso, pero esta vez realiza el proceso a la inversa, ya que convierte a su pequeño de dos años y medio en un gigante de nada más y nada menos que 34 metros. Empeñado en que le reconozcan sus trabajos científicos, Wayne Szalinski, sigue realizando prácticas con rayos moleculares, electromagnéticos y demás, sólo que esta vez las consecuencias las pagará el pequeño Adam. Lo demás es fácil de suponer. Situaciones graciosas, comprometidas, pero sobre todo y como mandan los cánones divertidas y buscando siempre la hilaridad del espectador. Seguro que esta segunda parte no tendrá tanta taquilla ni éxito como su predecesora, pero si habéis visto una, deberíais de ver ésta.



R A N K I N G

1



INCA (Coktel Vision / System 4)

Poder debatirnos en lucha con personajes reales, fielmente digitalizados, a la vez que intentamos descifrar uno de los más complicados enigmas, es un plato fuerte que no deberemos pasar por alto. Fundamentalmente, "Inca" es un juego que merece la pena escuchar atentamente.

6



F-17 FLYING FORTRESSES (Microprose/Erbe)

Podrás ponerte a los mandos de una de las naves de combate más temida de todos los tiempos.

2



COMANCHE (Nova Logic/Erbe)

La simulación aérea alcanza su punto álgido cuando conseguimos localizar el objetivo y hacer blanco con los misiles de este poderoso helicóptero de combate.

7



CAR & DRIVER (Electronic Arts/Dro Soft)

Conducete por los mejores circuitos con los coches más alucinantes del momento, ganando todas las carreras de prestigio.

3



ARMOUR GEDDON (Psygnosis/Dro Soft)

Pilotaremos un abanico de naves de todo tipo y condición en un combate estratégico que requiere habilidad y paciencia.

8



DAVID LEADBETTER'S GOLF (Microprose/Dro Soft)

Llegó la hora de medir tus fuerzas contra los mejores jugadores de golf del circuito aconsejado por uno de los más prestigiosos.

4



DRAGON'S LAIR II (Ready Soft/Proein)

Acción y desarrollo similar al de los anteriores. Mantener el equilibrio mental y de reflejos será lo más importante.

9



PERFECT GENERAL (Ubi Soft/Dro Soft)

Todas las situaciones a las que te podrías enfrentar en cualquier conflicto bélico, dirigidas por tu sabiduría de auténtico General.

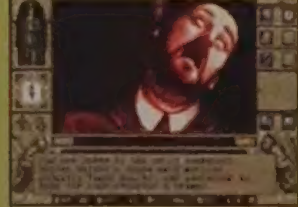
5



BAT II (Ubi Soft/Dro Soft)

Un simulador de combate que hará las delicias de todos aquellos que gustan de este tipo de juegos técnicos y bien elaborados.

10

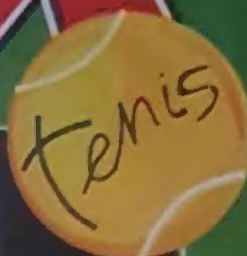


WACKWERKS (Accolade/Erbe)

Un entretenido juego de rol que te transportará a un mundo lleno de miedo, sangre, terror, con algunas extrañas situaciones.

GRAND SLAM

AÑO III • Nº 21 • FEBRERO 1993 • 400 PTAS.



**KARLOS
ARGUÑANO
COCINA PARA
TENISTAS**

**BECKER
CALIFA
EN QATAR**

**ENTREVISTA
STEFAN
EDBERG**

**SELES Y
COURIER
CAMPEONES**






**ESPECIAL
OPEN DE AUSTRALIA**

Poster Coleccionable

QuickKit

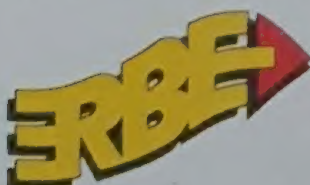
Ya no tendrás que aprender "Chino".



Antes...	Ahora, gracias a QuickKit...
Para dar formato a un disco. Format b: /q /u /t:18 /n:80	Pulsa sobre  y luego selecciona la disquete con el disco a inicializar.
Para mover un fichero. Copy c:\textos\contratos\informe.txt Del c:\textos\contratos\informe.txt	Pulsa sobre el fichero a mover, luego oprime y finalmente sobre la ventana destino 
Para copiar un disco. Diskcopy a: a: Necesitando cambiar de disco hasta 6 veces.	Pulsa  luego el lugar del disco origen la copia se realizará de una pasada permitiendo obtener más de una copia 
Opciones de compresión de ficheros. No incluidas.	Selecciona todos los ficheros a comprimir y pulsa se creará un nuevo fichero con el total de ellos reduciendo espacio en tu disco duro hasta un 50% 

QuickKit

Ha llegado donde otras tools y utilities sueñan con llegar algún día.



SERRANO, 240
28016 MADRID
TEL. 458 16 58

